电脑应用和娱乐的第一选择 总第121期

大众软件

2002 08

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊



平凡的世界

9款主流纯平显示器横向对比评测

随着我国加入WTO，电子产品进口关税下调，纯平显示器正在向“更高的带宽、更低的价格”发展，市场上一场新的低价风暴正在酝酿之中。为了在适当的时机为我们的广大读者群提供适当的采购指南，我们组织了一次主流纯平显示器横向评测，使读者能够根据自己的需要选购到“合适的”产品，而不仅仅是“实惠的”产品。



★下期专题预告

《魔法门英雄无敌Ⅳ》

★本期热力追踪

《轩辕剑肆》独家大披露

八款新游戏前瞻报道

第三次世界大战——黑金、中关村启示录2、夏色恋物语、模拟人生——度假、风色幻想II、汉朝与罗马、巴冷公主、星云战记

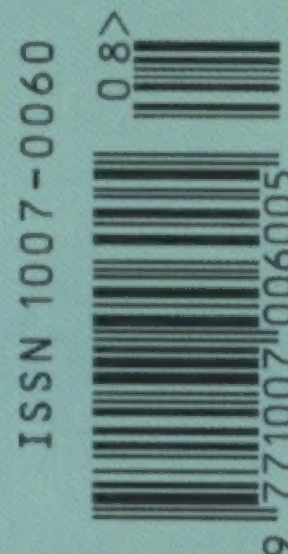
■专栏评述 自强不息的省略号——从金山变阵谈起

■实用软件 制作个人数字电影跟我来

■龙门茶社 轩辕剑外传NPC人物历史考

■在线争锋 母巢之战109战术全面改进——Terran篇

■专题企划 陌生人之间的对话——《支持正版的代价》之后续报道


ISSN 1007-0060

JoyCard
一卡通用 欢乐全球

网络游戏



释放你的魔力 创造你的游戏

魔力宝贝

齐心协力，玩透魔力宝贝

更多玩法尽在《魔力宝贝》！

2002年网络游戏的重头戏—魔力宝贝！

在虚拟的网络世界中寻找自己的知心伙伴，一起结伴通过神兽的严酷考验。OK？**在《魔力宝贝》。你的理想完全可以实现！**在全新的升级版本中，你是人人羡慕的**王宫剑士、熟练矿工**或者是**资深的医生**；也可以是**咒术师・・・**，你可以选择任何你喜欢的职业和生活方式，因为在《魔力宝贝》，一切都由你来决定。在升级版中，你可以拥有一张新的、更加详细的地图，指引你和你的死党**相约杰诺瓦赏雪**，或者一起去经历神奇的冒险；你甚至还可以拥有一只超酷超帅的**大地翼龙**做你的心爱宠物；《魔力宝贝》游戏是考验团队合作和培养默契的绝好机会，**虽然新潮刺激却没有血腥的战斗场面，画面非常亮丽，充满了日式风格，无论是新手还是老手，都可以轻松进入状态，是百分百的线上交友新主张。**

寻找你的网络死党，创造你的激情世界，上网玩《魔力宝贝》吧，还在等什么？







特别推荐

网星欢乐卡：30元/450点

送:100页全彩魔力攻略手册

《魔力发财包》隆重登场

零售价:28元(送40



ENIX CORPORATION出品



网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司总代理



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销
地址：北京海淀区小南庄怡秀园一号三层（100089）
电话：010-82634096 82634087 82634876
网址：www.jhpop.com（晶合软商网）

公司网址：www.joypark.com.cn
客户服务电话：(010)82685111



零约束，轻松自由
独特三层发泡技术，惊人的舒适表现，
伸展当然自由自在。
流线外观，随时走在流行前线。
李宁
舒适装备

全新推出 **生存游戏、智者生存** 两大实战系统!

五月隆重推出，敬请期待!

龍族 V0.69++

决战天下

加强版









活着就是胜利!

这是一个生存游戏，简单的说就是“我要活下去”的战争模式，
广大如迷宫般的场地，进入此地必须要有心理准备，
因为这个场地是不认国籍、不认公会、不认等级也不认资格的，
只认定你是不是活着……







上通天文，下知地理，赢家就是你!

这是一个智者生存的考验，考题内容包罗万象，
除了有与游戏内容相关的题目外，
数学、历史、地理、科学、时事应有尽有，
全方位考验你的智商……

同贺武汉服务器正式开通!

族客服电话：
海：（021）54260266
京：（010）64343349

第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192

宏碁戲谷



排排坐 分礼物











三星Anycall手机
SGH-A408

三星彩壳激光打印机
ML-1220M

三星照相机
FINO-800

三星MINI冰箱
BC-88D

三星微波炉
N7Q77



中奖率100%

三星显示器500万大礼真情送!

活动时间：2002.3.1-2002.4.30

活动细则：凡在上述期间购买三星任何一款显示器均可领取抽奖刮刮卡（一机一卡），刮开抽奖卡，赢取惊喜大奖！

奖项设置（刮刮卡字样对应奖品）：

1 一马当先：即赢三星手机(SGH-A408)壹部…共80部
2 马到成功：即赢三星彩壳激光打印机壹台…共200台
3 一马平川：即赢三星照相机壹部…………共400部
4 龙马精神：即赢三星MINI冰箱壹台…共600台
5 万马奔腾：即赢三星微波炉壹台…共800台
6 马年吉祥：即赢三星数码吉祥杯壹个…百发百中

• 天津三星电子显示器有限公司保留本次活动的最终解释权．详情请垂询当地三星显示器经销商。•本次活动经长安公证处公证 •奖项设置总数为全国范围内。
• 三星公司及代理公司员工不得参加此次活动。相关信息欢迎查询 www.samsuangmonitor.com.cn www.isamsung.com.cn

三星显示器地域总代理及行业代理：广东新华胜公司：020-87508724 上海华清公司：021-62581199 江苏金鹿鼎公司：025-4840168 南昌金鹿鼎公司：0791-6293190 武汉蓝星公司：027-87780188 重庆三山公司：023-68601919 成都交大公司：028-5235050 西安科源公司：029-5522793 北京三捷恒安公司：010-82851545 沈阳红网科技公司：024-23983366 福州顺安公司：0591-3354855 北京世纪同飞：010-62610741 上海泰生公司：021-34241697 杭州吉威公司：0571-8823891 深圳亚杰通公司：0755-3681183 成都广海科技公司：028-5444782 昆明金柏公司：0871-5126024 青岛卓海公司：0532-3809514 郑州易捷公司：0371-3973398 长沙亚利公司：0731-4152660 新疆奇林公司：0991-5866743

三星电子显示器有限公司办事处：北京办事处:(010)65668100 上海办事处:(021)64400700 广州办事处:(020)38791435/6 成都办事处:(028)6789039/6624727 沈阳办事处:(024)23964358

北京销售总部：北京市朝阳区东环南路2号招商局大厦23层 邮编:100022 电话:(010)65668100 传真:(010)65668148

SAMSUNG



家庭数码梦工厂系列

强大的相片处理功能



全家福

家庭相片处理软件





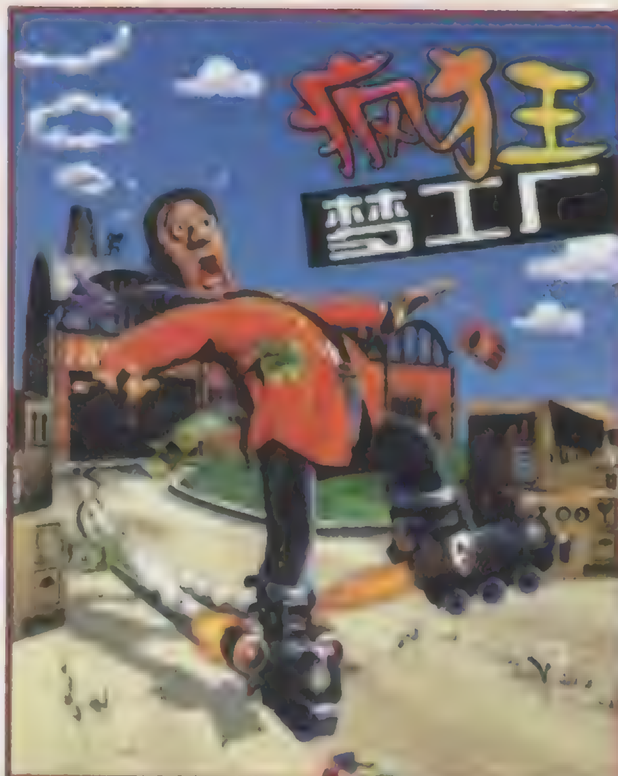
零售价 48.00元



Ubi Soft 育碧软件

育碧软件倾情奉献

www.ubisoft.com.cn



你的梦想无需再沉睡，你的每个疯狂创意都将实现！

●生动幽默的图像表象，使游戏更为轻松诙谐！
●单人模式，战役模式，联网模式让你一次疯狂个够！
●每个产品都有超过30个部件等你去开发！

简体中文版



西风狂诗曲原班制作人员历时两年最新巨作

●强大的军队作战系统：雇佣兵组成的军队依靠独特的军队命令进行作战
●超高自由度三大剧目系统：庞大剧情结构，完美戏剧演出波澜壮阔的创世纪战争

简体中文版



全面指挥驱逐舰，上演海上反潜、对空激战的经典战事

●可与《猎杀潜航II》联线进行终极海战，驾驭战舰进行反潜作战
●真实的海上环境，船的动作模型，武器系统以及天气变化
●战机加入战事，战舰可以使用对空火力进行迎击

附赠驱逐舰卡片、键盘操作表



年度回合策略游戏大作 资深玩家不可不玩！

●所有英雄和兵种可以无限升级！
●所有图像全部重新处理，800-600解析度呈现完美感官！
●7大章节，20个以上任务，让你为圣战奋斗到底！

2CD



只要你想得到，你就做得到！世界顶级过山车等你造！

●多种更富挑战性、刺激性的过山车，甚至包括历史上大量著名的过山车都将在游戏中出现。
●提供更强大的工具，让你展开自己想象的翅膀，设计出世界一流的过山车。

简体中文版 2CD



身经百战，虫虫大兵再出击！

●60个不同风格的任务，完全调动你的每根神经。
●10种不同的游戏模式，让你反复体验游戏的不同乐趣。
●8种联网模式，无论是和电脑还是和玩家，都将给你带来极大的挑战！

经典益智游戏续篇



纵览股市经纬，体验股市风云

●高度模拟股市商战

●3D画面细致精美

●投资技巧手段丰富多样

简体中文版



简体中文版横空出世 再显大作风范

●超过40种的作战单位可供玩家选择
●可以多种阵型即时运用，演变出多种攻击效果和战术变化
●有完善的经济系统，战斗与城镇建设并重

即时战略大作

金融帝国II



创建，我管理！

每个人都是MBA，每个人都有机会成为独霸一方的金融大亨！

简体中文版 48元

- 完全经历创建，运营，管理的全过程！
- 支持多达7人联网游戏！
- 不计其数的新科技，新产品供你选择！
- 全球最资深的管理人才等待你的召唤！

生化危机：枪下游魂



寻找失去的记忆

——360度体验《生化危机》的另类恐怖

简体中文版 48元

- 游戏的场景以三维即时演算而成，所以在整个游戏场景内自由行动成为了可能
- 《生化危机》前几作敌人及生物悉数登场
- 支线剧情丰富

呼啸战神II



乱世出英雄，战神再呼啸！

2002年5月

- 12个种族，20种职业，完全创造自己的英雄！
- 100种魔法，100种战斗技能，140种作战单位，每场战斗都需要细心应对！
- 强大的联网功能！

Ubi Soft 育碧软件



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾 田震 李广才 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电话 86-10-88118588-1200
传真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任） 李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊 尹博 李迎新
电话 86-10-88118588-8000
传真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话 86-10-88135613
传真 86-10-88135614

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电话 86-10-88118588-6000
平面设计 林静 黄莺 李辉
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂
刊号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年04月16日
零售价 人民币6.50元 港币13.00元 美元4.66元

新闻速递

新品初评

专栏评述

最近，金山公司在公司内部进行了大刀阔斧的改组，将原来的研发系统和营销系统经过资源的全面整合，建立了金山WPS、金山毒霸、金山词霸和西山居四个事业部。由此，中国通用软件软件产业中第一个采用事业部机制来进行公司管理的企业终于诞生。

实用软件

网上资源浩如烟海，用户仅人工简单搜索一番也得花不少时间，好在如今很多的信息查询工具应运而生，它们大部分都是免费软件，对信息的查询不仅快捷方便，而且省时省力……

硬件评析

随着我国加入WTO，自2002年1月1日起，政府宣布调降电子产品进口关税，这一变化在灵活的IT行业中很快就得到了体现。纯平CRT显示器市场上一场新的低价风暴正在酝酿之中，为了在适当的时机为我们的广大读者提供适当的采购指南，《大众软件》编辑部组织了一次主流纯平显示器横向评测，使读者对市场上这个档次的纯平显示器有一个全面的印象和把握，并且能够根据自己的需要选购到“合适的”产品，而不仅仅是“实惠的”产品。

网络时代

应用心得

问题交流 92

读编往来

游戏剧场

对于你在方面的才能和创造力，我们垂涎三尺，
你愿意加入到我们的事业中来吗？

本广告截止日期：2002年05月31日，有意者请将资料发至 walker@popsoft com.cn

专题企划

主要针对2002年第06期的《支持正版的代价》作出回应，给厂商和玩家一个发表看法的机会。通过对世纪雷神、天人互动、育碧、新天地、晶合时代、电子艺界、奥美、第三波高层管理人士的采访，了解厂商对我们的评测专题以及正版游戏产业的看法，同时也征求玩家对正版游戏和厂商的看法。通过比较和沟通分析目前国内游戏产业存在的弊端和发展的趋势，回答玩家的问题。

晶合通讯

前线地带



锋利的盾

攻城略地

在线争锋

由于108版本平衡性的大幅度调整，人族的实力得到了加强，因此，人族的战术和打法有了很大的变化。本文就以人族为例，来分析从107版本到108、109b版本中战术的演变。

龙门茶社

有字天书

《神话 III——苍狼世纪》汉化包/《荣誉勋章——联合袭击》v1.11版升级档/《世界杯2002》试玩版分辨率修改器/SEGA《拟真网球》3项属性修改器/《呼啸战神 II》v1.02升档破解版/《世界杯2002》配置文件修改器/《幻世录 II——魔神战争》物品销售器/《三国群英传 III》剧本存档/《暗黑行星》9项属性修改器/《暗黑破坏神 II——毁灭之王》万套完全装备库v8.0等……

《纸牌卡西诺2000》秘技《命令与征服——叛逆者》对战秘技/《西风狂诗曲正传——创世纪战 III》秘技/《幽城幻剑录》音乐动画欣赏法 /《三国赵云传》2.0版秘技集锦等……

TOPTEN

视点

实达铭泰引入交大引擎 打造中国软件的东方战车



交大铭泰软件有限公司（原实达铭泰）自成立以来，每一年都有新的发展和变化。记者在4月3日的“实达铭泰更名为交大铭泰”新闻发布会上了解到，上海交大入股后，交大铭泰在2002年将会有更大的举动。但是在这种发展的表象之下，又隐藏着公司决策层怎样的思路呢？带着这样的问题，本刊记者采访了交大铭泰公司总裁何恩培。

何恩培认为，IT企业的核心竞争力是人才与技术，高校往往有能力转化人才和技术，而企业有能力把技术与人才转化为商品与资本，上海交大的入股，正是近年来交大铭泰寻求高校合作的一个成功结果。

对于这次入股的意义，何总是这样解释的。从企业发展的资本层面看，交大的入股彻底实现了他的动力引擎驱动下以技术与人才为核心的“四轮驱动”理论。在企业发展的最初阶段，铭泰是依靠产品和市场这两个轮子前进的，但是这种模式很容易受市场环境的限制。1998年实达集团的进入，为企业引入了产业资本，2000年香港实达科技股份的入注，为企业引入了国际资本，而企业管理体系业已成型，这样企业发展进入了第二阶段，资本和管理的两个车轮也有了驱动力。而与上海交大的联手最终使这部四轮驱动车有了一个强大的核心引擎（人才与技术），满足了企业的资本产业和资源要求。

从产业层面看，何总认为，企业的价值就是将技术转化为商品，这个商品的概念是广义的，它包括了有形的产品，但使每款有形产品都能实现价值的根本，则是其所代表着的不断拓展的无形服务。开发成本和物理成本不断下降的趋势并不只存在于软件行业，企业能否提供全面的服务已经成了新经济时代的最终的价值所在。交大入股后，交大铭泰将有更大的精力整合完善自己的服务体系。2002年公司将在信息本地化、信息安全、娱乐与教育、互联网应用等四大产品线上为用户提供更多的产品与服务。交大铭泰这辆软件战车今年将会怎么开，我们将拭目以待。

信息速递

本刊记者 风林火山

明基举办“我的个性空间”办公环境设计大赛

明基电通举办了面向全国网友的“我的个性空间”办公环境设计大赛，大赛分为两部分，共设置9个大奖，30个入围奖，分别向喜爱图像创作和喜爱文学创作的网友征集作品。感兴趣的朋友可到其官方网站（http://www.benq.com.cn/action/MFP/）报名参加。

实达网络掀起千兆普及风暴

近期，实达网络发起了主题为“千兆离我们还有多远”的大讨论，并通过扩展千兆产品线、推出多种千兆网普及解决方案、大幅下调全线千兆网络产品价格，在全国开展大规模用户推广普及活动等措施，率先发动了“千兆普及运动”。实达网络表示，通过对千兆产品的大规模降价，一方面可为用户提供性能更好、价格适宜、更经济适用的千兆网络产品和解决方案，大大降低用户进入千兆网络产品的“门槛”；另一方面，可改变人们对千兆网络产品高高在上的固有认识，促进广大用户对可靠性和稳定性更高的千兆网络产品的应用。

爱国者积极拓展海外手写市场

据悉，日前华旗与韩国软件企业达成合作，将爱国者手写板引入韩国远程教育。据该韩国企业说，选择华旗是因为该公司具有独特的企业文化并在业界有着良好的信誉，其手写板采用512级电磁压感技术，识别率高达99%，并具有自动学习功能，不断提升辨别能力；采用笔控命令，方便远程网络教育。

美格动真格

3月11日至4月11日美格推出了为期一个月的“美格动真格”——全线免费试用活动。消费者在美格全国任何一家专卖店及加盟店购买包括球面、纯平、液晶在内的美格全线20余款显示器产品，都可获得免费试用一周的承诺。在购买美格显示器48小时至一周时间内，消费者只要保证外观、机器内部及配件良好无损，就可以无理由退货，美格将全额奉还购买款项。同时，为方便消费者购买美格显示器，在活动期间，美格还将随机赠送50元红包作为消费者的交通费。

加5元享受5年质保

捷锐资讯（Jetway）3月份推出了“加5元，享受5年质保”的售后服务活动。活动期间，凡购买捷波主板的用户在享受3年质保的基础上只要再加5元，就可以享受到5年质保的服务。

联志开展大型用户手记网上有奖调查活动

据悉，3月14日至5月14日北京联志创捷科技有限公司借“3.15”之际在全国范围内展开了为期2个月的“龙卷风暴之龙马精神”联志霸王龙机箱、电源大型用户手记网上有奖调查活动。活动期间，用户只需进入联志科技官方网站（www.lzzx.com.cn），写出选购使用过程中的真实感受并发到指定邮箱，便可参与到此次的抽奖活动中来。每周由联志公司组织的专业人士组成专家评审团，从收到的有效问卷或文章中评出一、二、三等奖各一名。获奖者将获得联志数码豪华5.1音箱、LG公司提供的LG 2.1音箱及联志霸王龙机箱等丰厚大奖。

微软Visual Studio.NET中文版正式发布

2002年3月22日，微软.NET架构的核心组件之一、实现微软.NET战略的最新软件开发工具包Microsoft Visual Studio.NET中文版正式在中国推出。这标志着“.NET”已成现实。在发布会上，用友、金蝶、佳软、昊海兴网络科技等中国软件企业与微软的技术专家一起通过用Visual Studio.NET开发的人事、医疗、供应链、分销等各种应用，展示了Microsoft Visual Studio.NET如何提高软件开发人员的效率。

海尔电脑进入国防大学

2002年3月11日，青岛海尔集团向国防大学捐赠了价值50万元的计算机网络设备，这批设备包括海尔集团自行生产的80台计算机和部分网络组件。此次捐赠的海尔育龙电脑是海尔电脑专门针对国防大学教学实际需求而设计的育龙2000和育龙3000两

信息速递

■本刊记者 风林火山

种新机型，将主要用于建立海尔电脑网络教室。据悉，此次捐赠活动只是双方合作的第一步，今后海尔电脑再陆续为国防大学提供价值上百万元的计算机网络设备，以帮助国防大学建立起一个新型的网络教学环境。

艾尔莎最新专业绘图显卡亮相北京

德国艾尔莎国际科技股份有限公司（ELSA）于2002年3月28日在北京发布了最新的、以专业绘图显卡系列产品为核心的图形工作站解决方案，并向广大合作伙伴和3D设计人员展示其全新的GLoria4 XGL900、GLoria4 XGL750、Synergy4 XGL500等专业绘图显卡，产品覆盖了从高端到入门级绘图显卡的所有领域。

“2001~2002年度英特尔数字创意大赛”揭晓

2002年3月22日由英特尔（中国）有限公司主办、Hdt*互动通公司协办，并得到国内软硬件厂商支持的“2001~2002年度英特尔数字创意大赛”经过3个月的激烈角逐，获奖选手最终浮出水面。来自上海的陈开锋和长沙的陈卓分别获得了数字图像和数字影像一等奖。

麦蓝产品挺进国际市场

2002年3月13日至3月20日，在德国汉诺威举行了CeBIT 2002展会。作为荟萃世界最新IT科技产品的盛会，麦蓝科技全系列产品继2001年后再次在展会上亮相。麦蓝此次展出了M、B、X、E系列音箱及新推出的X/10、X/8音箱等产品，受到与会者的广泛好评。

矽统SiS962南桥

矽统科技公司（SiS）日前宣布将高性能的USB 2.0接口控制器整合至其南桥芯片SiS962上。SiS962是基于矽统独创的MuTIOL（妙渠）技术所设计，其系统传输速率比现有的PCI USB 2.0控制器快大约3倍以上，结合矽统的北桥芯片，能支持高达6个高速USB 2.0接口，为台式机和笔记本电脑平台提供了完整的数据传输解决方案。

“顶尖IT合家欢”大奖揭晓

历时3个月，由升技电脑联合全球各顶尖IT厂商英特尔、ATI、迈拓、优派、赛门铁克、金士顿、罗技等举办的SD7-533主板（使用SiS645芯片组）“顶尖IT合家欢”促销活动已落下帷幕。该项大奖包括Intel P4 CPU、升技SD7-533主板、升技5.1声道影院系统、迈拓40G ATA 133硬盘、ATI All-In-Wonder超级显卡、256MB Kingston DDR333内存、ViewSonic PF775 17″纯平显示器、罗技动感旋貂鼠标、诺顿网络安全特警大礼包在内的全套产品。



访谈

连邦为IT业打造软件人才

2002年3月15日，连邦第二届软件人才培训班在北京举行了开学典礼。在这次开学典礼上，本刊记者（以下称记）就相关问题采访了连邦软件股份有限公司总裁李雄（以下简称李）。

记：连邦软件人才培训班创立的初衷是什么？

李：大家都知道现在我国的软件产业发展缺乏人才，我们开这个班的目的就是为了缓解这方面的问题。另外，我们针对的对象主要是软件蓝领这一块。

记：那么第一届的培训班曾遇到了哪些问题并取得何种成绩？

李：第一届的招生还是有些压力的，压力在于：人想，你又不能发文凭，我凭什么要到你这来？中国现在是看文凭的。第二，你是做软件销售的，现在你做培训，有没有足够的优势？经过第一期的运作，现在看来，这点应该是没有问题的。关于第一点，我们能够保障这些员的就业，至少前几届是没问题的。我们承诺，如果不保障你就业，我退钱给你，我们有软件企业的良好合作系。第二点，从半年来的运作情况来看，我们还是具有势的，我们采取封闭式教学，现在的家长也是很担心学到学校里来能不能够学习，而不像国外，学生是自己掏上学，所以自己就有压力。封闭式教育让学生早晨出操，几点上课，晚自习，睡觉休息，统一管理，有专门老师辅导，是封闭式的。

记：那么第一届学员的成绩如何呢？

李：北京实达铭泰的总裁何思培先生曾经对我说：“连邦教育培养出来的学生，如果现在就要判断他们的力，可能有点为时过早，我觉得一个人放在一个地方是是人才，和他能否很快的融进企业文化里，能否很快地入一个团队去接受一项工作，是分不开的，在以前的教里，智育做得很多，德育做得很少。职业化的训练对于个企业来讲是非常重要的。这类工作以前是我们企业自来做，一来是不专业，二来是也没有这样的精力来做，本也很高。连邦这样做非常好。从目前反馈的情况来看，这批学生总体素质很高，还是不错的。”

记：联邦软件培训班现在是否开始赢利了呢？

李：第一期我们是亏损的，幸亏政府有补贴。这一应该能做到盈利。9月份可能招的人更多。我们自己也不断积累经验。这一期比上一期增长了两三倍。上一期60人，其中40人事软件开发，还有10多人是软件营销。期有100名以上。我想下一期200－300人没有问题。

一般大学里软件开发是两个班，每个班30人，如我们寒假和暑假加起来，一年有3－400人，规模就很了。到这种规模盈利应该是没有问题的。



言论

“中国移动用户已超过1.5亿户，每年净增6 000万用户，应该跨越发达国家由第二代移动通讯（2G）大规模普及阶段，在2G用户普及率较低水平时，迅速激活3G业务，抢占3G产业的先机及新平台。”

——中国移动通信联合会副会长、国产手机企业首脑论坛主席施继兴

“联通国内厂商捆绑得如此紧密，加大了联通的外部风险，对国内厂商来讲，也未必有好处。从来没有哪个产业能在政府的保护下真正长大。”

——业内一位人士如此评价国内CDMA系统设备和终端市场

“现在是必须给我国企业用户提供实实在在的ERP产品和服务的时候了，走向成熟的用户已经不能再忍受概念的炒作和不成熟的产品了。”

——用友软件公司董事长王文京

信息速递

■本刊记者 风林火山

KTC彩显全线跨入UL认证行列

深圳康冠电脑技术有限公司（KTC彩显）自主研发生产的系列彩色显示器已顺利通过了美国UL认证。此次通过国际权威性的安全认证表明KTC彩显的品质、可靠性与稳定性已被国际权威机构认可，达到了国际水准，在显示器行业树立起一个响亮的民族品牌。

杰尔系统ORiNOCO AS-2000获革新奖

杰尔系统ORiNOCO AS-2000专为公共场所提供安全、高速的无线Internet接入和联网，在无线网络中实现高度的安全和高速的连接。凭借其在无线局域网领域的创新技术，它一举夺得了2001年度无线局域网解决方案革新奖，这也是杰尔系统ORiNOCO产品在2001年中获得的众多奖项之一，体现了杰尔系统在无线局域网领域解决方案方面的创新精神。

明基艺术液晶独占鳌头

在赛迪（CCID）咨询发布的年度报告中，明基（Benq）液晶显示器名列"2001年液晶显示器市场占有率排名"年度第一。这是明基液晶显示器继夺得2001年上半年、2001年第三季度、第四季度市场占有率排名第一（赛迪咨询统计）后的又一次夺冠。赛迪的这项调查统计显示，明基液晶显示器在2001年的整体市场占有率达到了18.5%。

nVIDIA GeForce4 GPU，新的动力源泉

2002年3月11日，nVIDIA公司在京宣布：nVIDIA GeForce4图形处理器（GPU）系列产品在设计上赢得了业界领先的PC整机生产商和显卡生产商的广泛青睐。GeForce4 GPU系列产品是业界第一次面向显卡市场同时推出的不同价位的产品。

联想家庭网关在德国CeBIT大放异彩

在今年的CeBIT展会上，无线、多媒体、家庭中信息设备与传统家庭设备的互联受到各方关注，成为展会最大的亮点之一。国内的联想集团也派团参加了本次博览会，并向世界展示了中国自主研发的具有国际领先水平的家庭网关。联想家庭网关v1.0融合了有线设备、无线设备、家庭自动化设备，以其展现的数码家庭新生活成为各方与会者瞩目的焦点。

苹果电脑举行2002年Mac OS X开发技术研讨会

2002年3月25日，苹果电脑在北京国贸饭店举行了2002年Mac OS X开发技术研讨会，由苹果电脑图形图像开发技术经理Travis Brown和字体及国际化开发技术经理Xavier Legros向中国的广大开发人员介绍最新的技术信息，其中包括GB18030、Java及如何从Unix平台迁移至Mac OS X等热点话题。

购DX787就中奖

记者从EMC获悉，从2002年3月20日开始，凡购买EMC17"纯平显示器DX787的用户，均可参加EMC为此举行的抽奖活动，每购买一台就可以获得一次抽奖机会，限量30 000台，获奖比例为100%。此次针对DX787的促销是EMC在后DIY新品"欢乐颂"推出之后，为推动市场主流消费所采取的另一重大举措，其目的是为了在显示器市场上掀起一股主流消费的潮流，有望使17"纯平显示器再次成为人们关注的焦点。

金山将举办打字比赛

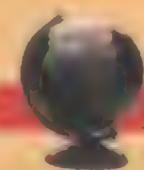
一场别开生面的打字比赛活动即将拉开帷幕，这场冠名为"中华第一打手"的打字比赛是由金山公司主办的大型市民活动，将于四月二十日在北京、上海、广州、成都四个城市的闹市区当场对决，而目前报名工作也正在如火如荼的进行中。打字比赛的冠军将在输入速度最快的选手中产生，获胜者除可获得中华第一打手桂冠外，还可获得价值不菲的奖励。作为主办方，金山公司除承担组织的工作外，其软件《金山打字通2002》将提供强大的技术支持，该款软件在学习、练习打字的基础上提供专项的速度测试模块。届时，现场的比赛项目将以此部分功能为基础决出胜负。除金山打字通2002、单词通2002、书信通2002的用户具有报名资格外，有兴趣参赛者还可通过新浪游戏频道的比赛专区参与到此活动中来。

半月聚焦

■从中国互联网协会获悉，中国互联网行业自律公约将于3月26日正式签定生效。这是我国互联网发展史的一件大事，对于促进互联网行业健康发展，加快信息化建设具有非常重要的意义。

■信息产业部电子信息产品管理司发布2002年工作要点，明确了今年电子信息产品投资重点，以引导国内相关产业发展。今年电子信息产品投资重点主要涵盖计算机类产品、软件、基础产品和材料、通信产品、视音频家电产品、集成电路6个方面。

■电盈主席兼行政总裁李泽楷3月26日以发信形式通知员工，即日起进一步裁员858人，占整体员工数目的6%。电盈估计今次裁员涉及赔偿金额约为1．1亿元，但日后每年可节省2.6亿元开支，李泽楷在信中也不保证以后不再裁员。



环球

日本： 日本电信运营商日本电报电话公司（NTT）日前表示，该公司将合并其旗下的多家互联网服务提供商。NTT目前共下辖6家互联网服务提供商，如果这些提供商能融为一体，那么它们将成为日本国内互联网市场上规模最大的企业，超过拥有510万注册用户的富士通公司。

印度： 科技市场调查机构Gartner于去年8月预测，印度的移动电话业将以每年52.5%的综合增长率增长，用户人数到2005年将达到3 090万人，是中国26%的年增长率的两倍。这样的增长速度，使印度轻而易举地成为全球发展最快的移动市场之一。

美国： Yankee Group公布了有关移动式电子商务（mCommerce）的调查结果。到2006年，美国将有5 000万名手机用户利用手机支付收费信息、商品及服务方面的费用。这个数字相当于美国人口的17%，占全部手机用户的26%。

产品快报

本刊记者 风林火山

■江民杀毒王亮相江湖

江民公司于4月初推出其最新版本杀毒软件——“江民杀毒王KV3000 6.0版”。据了解，该产品采用最新研发的“比特动态滤毒”技术，能够对网页、电子邮件进行提前扫描，并过滤掉其中可疑的内容，防止邮件病毒、网页恶意代码对自己系统的伤害。

■捷波P4X266A主板只要798

近期，捷锐资讯推出了采用P4X266A芯片组的捷波追风（J-P4XFA）主板，并开展了名为“￥798 P4风速行动”的优惠活动，以798元的价格就可购得一块采用最新P4X266A芯片组的捷波追风主板。捷波追风采用P4X266A+8233A芯片组，支持400MHz系统前端总线，可支持2种内存方式：DDR和SDRAM，最高可支持2GB的DDR SDRAM或1GB的SDRAM。内置独创的“恢复精灵”系统备份工具及“电源净化器”技术，并有PC Health系统监控程序，让高温远离电脑。主板集成有5个PCI、1个AGP和1个CNR，内置AC"97声卡，而且捷波追风是目前市面上同类P4X266A中唯一支持ATA133 IDE传输规范的主板。

■美达推出DMA66的16XP DVD



美达科技继近期上市的DMA66的52XP光驱后又推出了DMA66的16XP DVD。其采用最新的智能自动调速技术，以最佳读盘方式进行数据读取，从而增强纠错能力、延长光驱使用寿命。另外，它还采用内封闭防尘设计、塑钢复合材料机芯、32×抓音轨等先进技术，并可支持D9碟片。

■瑞星推出瑞星杀毒软件2002增强版

北京瑞星科技股份有限公司于3月19日正式发布其最新杀毒软件产品——“瑞星杀毒软件2002增强版”。该产品针对近年危害最为严重的邮件型病毒提供了完整的解决方案，突破了一批国际公认的技术难题，其关键技术对已知、未知邮件病毒具有很强的查杀能力。不仅可以全面拦截来自带毒邮件的攻击，更可以彻底封堵由于未知病毒、木马及其它恶意程序造成的邮件泄密行为。

■长城推出ATX-300P4电源

近期，长城公司推出一款专为DIY用户设计的电源——长城ATX-300P4。这款产品峰值功率达350W，全面支持Intel P4、PⅢ、PⅡ、Celeron系列，AMD Duron、Athlon、Athlon XP系列。更为难得的是，它能够支持的P4处理器频率最高可达2GHz，同时其额定交流电压及电流输入是180V至265V及3A。长城ATX-300P4的市场售价仅为188元，是目前市场上性价比较高的高端电源产品。



参考价格：188元

■爱国者移动存储迷你王（时尚型）



参考价格：299元（32M）

爱国者移动存储迷你王（时尚型）是继华旗资讯推出迷你王之后，再次在产品外观上进行改进的新外型迷你王。这款产品小巧便捷，携带方便，采用科技质感的银灰色，中间点缀墨绿、深蓝、枣红分外醒目。爱国者迷你王（时尚型）采用目前市面上最先进的快闪内存储存媒介，拥有高新的无缝嵌入结构。这款产品最大的特点是小巧玲珑，它的外观尺寸为800×23×11.5mm，如打火机般大小，重量仅有15g；存储容量为8MB~2GB；可擦写次数在100万次以上；存储速度为12MB/s；数据存储年限在10年以上；存储速度较软驱至少快15倍以上；容量可依用户需求进行调整，这对大容量数据的存储或携带提供更大便利，给用户提供更好的选择。由于闪存的可靠性远高于磁盘，给数据安全性提供有力保障，用户可放心地将数据保存在电子盘上，不用担心电子盘中的数据因磁场或环境因素造成损坏或消失。

迷你王（时尚型）具备移动存储、数据保护、数据可靠等多种功能，其中移动存储功能可以随意移动存储大容量数据，即插即用；先进的数据保护功能彻底避免数据遭受误操作而带来的不必要损失；可承受外部剧烈冲击，而内部数据丝毫无损。

爱国者这款新品使用USB接口，可支持即插即用和热插拔，其先进的电子写保护能给用户提供一个安全可靠的使用环境，杜绝了因错误操作而造成的数据损坏或丢失，为资料存储安全提供双重保证。

■i-Buddie便携PC上市

近期，讯怡公司又推出一款P4便携PC——A928，从而使移动PC迈入P4时代。全新的A928采用标准的Intel P4台式机处理器，标配为478针P4 1.6G，以后还可以支持Northwood核心的更高频率产品。目前上市的有两款，其中的一款规格为P4 1.6G/20G HDD/24× CD-ROM/15"TFT LCD

数字化IT

200万：据日本总务省公布的统计数据显示，截至今年2月底，日本使用可通过普通电话线快速上网的数据用户线（DSL）用户数达到207万户，比上月末增加了28万户，首次突破了200万。去年2月份，日本的DSL用户只有3.4万户，一年之内猛增了60倍。特别是去年10月以来，每月净增用户30万左右。

540亿：美国在线时代华纳（AOL）3月25日公布的今年第一季度财报显示，商誉支出高达540亿美元，这一数额可能创下了历史记录，反映了美国在线并购时代华纳后出现了急剧贬值。

29.3%：Osterman研究公司对164位在大型或小型企业工作的人士进行调查，29.3%的受访者表示已在公司使用即时通讯软件，另有42%的受访者表示预计会在未来使用此类软件。29.3%的结果与去年7月21%的使用率相比已有所提高。不过调查显示，尽管有更多公司的IT部门支持即时通讯软件的使用，但采取禁用措施的企业数量也在增多。各企业对即时通讯的态度呈现两极分化的趋势。

1 500亿：上海将在5年内投资1 500亿元发展IT产业，其中半导体（集成电路）方面的投资额将占700亿至750亿元。

847亿：Gartner分析公司预测，美国政府在2002年的IT花费将达847亿美元，而到2005年各级联邦与州政府的的总体信息技术花费将达到1 088亿美元，其平均年度增幅将高达8%。

DDR266 256M，零售价格为10999元人民币。另外一款的规格为P4 1.6G/10G HDD/8× DVD/15"TFT LCD/DDR266 256M，零售价格为11999元人民币。

A928还提供了4组USB 2.0插槽、IEEE 1394接口、TV-Out扩充，并内建调制解调器、网络卡。它舍弃了PCMCIA设计及电池，而把电池作为外挂设备，可根据用户的需要进行选配，因此减轻了机器重量并解决了散热等问题。A928承袭i-Buddie便携PC设计风格，把桌上型计算机的规格及价格表现为笔记本电脑轻巧、移动的方便性。

产品快报

■本刊记者 风林火山

■微星亮出LM510进军LCD市场



微星科技近期发布旗下的首款LCD显示器——LM510。它采用亮银色薄型面板，黑色底座的微星LM510造型时尚又不失沉稳；15"超轻、超薄的TFT显示屏，能使画面达到350:1的高对比度，加之16.7M的色彩显示，使画面显示更细腻柔和、富有层次感。而其最大的卖点则是该款显示器特有的屏幕90° 旋转功能，并提供专业屏幕旋转软件，为用户的文字处理、网络浏览及排版工作提供完美解决方案。基于此功能使LM510达到了85°的超大垂直视角和120° 的超宽水平视角。据悉，微星LM510定位于中高端市场，而不久的将来微星LCD将陆续推出高、中、低端组成Starview系列从而全线进军LCD市场。

■多彩M75、M76机箱



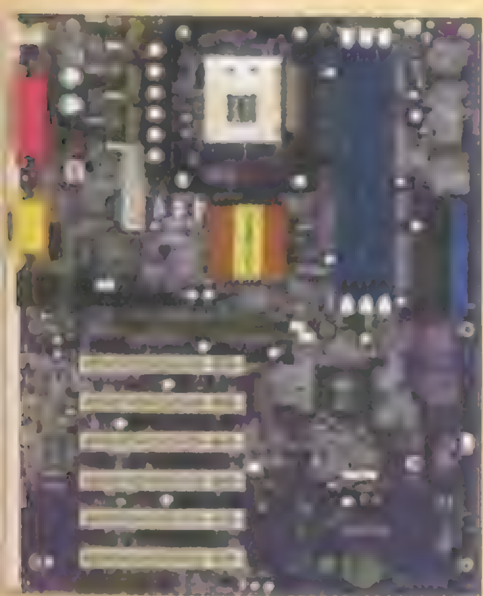
深圳多彩科技推出的M75、M76为迎合DIY爱好者的“动手”需要，整个机箱分为3个可随意拆卸的部分，同时机箱边缘经过处理，不伤手指，无论安装何种配件均“随心所欲”。由于采用全新的连接方式，机箱结构更为坚固耐用。其次，为了加强机箱内部的通风，M75不仅提供了足够的内部空间去满足容纳目前主流P4全套设备的需要，同时，附加有两个温控功能的水晶风扇（转速随温度的变化而变化）来调节箱体内部的空气对流量，从机箱侧面人们可以看到机箱上有一些向下开口的散热片，既保证散热又防止灰尘的侵袭。此外，独特的防幅射设计使其用起来更安全。

■泰腾风扇报警器

台湾著名CPU散热器厂商泰腾科技近期将其专利产品风扇报警器推向了市场。这款风扇报警器采用一种特殊的电镀技术，表面极为光艳、明亮。此次推出的风扇报警器适用于任何电脑系统，消费者只需进行简单的连接操作就可轻松安装。安装后，一旦CPU风扇在工作中突然出现停转等异常情况，报警器就会发出强烈尖锐的蜂鸣声，最大程度保证CPU的安全。这款报警器同时还拥有风扇转速的控制功能，使用者可以轻松降低风扇的转速，也免除了一些不必要的噪音干扰。另据了解，泰腾在其目前推出的所有风扇上都配备了这一专利产品，同时，泰腾还全面调低了其主流产品的价格。


产品报价：25元

■精英发布L4S5A主板



精英发布了采用SiS 645DX芯片组的L4S5A主板。此款主板支持478针400MHz FSB的P4处理器，L4S5A提供3条184线DDR内存插槽，支持3条2.5V DDR SDRAM（DDR266/DDR200）或者两条2.5V DDR SDRAM（DDR333），最大可支持3GB（2GB仅支持DDR333），提供给消费者在DDR架构下最佳效能的选择。L4S5A提供6个PCI插槽，1个4× AGP插槽和1个CNR插槽，并集成AC"97声卡和RealTek 8100/B网卡（可选）。如果南桥搭配SiS962，将可以支持USB2.0和IEEE 1394规格。L4S5A提供2个IDE接口，最多可支持4个IDE设备（PIO Mode4，DMA Mode2，Ultra DMA 66/100），板型为ATX结构（305×244mm）。精英L4S5A还拥有键盘开机（通过热键或者任意键开机）、智能免跳线设定（通过BIOS调整CPU频率，避免任何硬件跳线的操作）、硬件监测、网络/Modem唤醒（用户通过Modem或特定的网卡打开PC机）等精英主板特有的功能。

图片新闻



■这是日本松下电器公司展示的一种可自动为房屋进行真空吸尘的机器人，该公司计划在未来2～3年内将产品投放市场，其预定售价为4 000美元左右（约合3.2万元人民币）。

■升技发布新款显卡



升技电脑发布了其N3系列的最新产品——升技Siluro GF4 Ti4400/Ti4600显示卡。该显卡采用了nVIDIA的最新GeForce4 Ti GPUs显示芯片，装配升技独家设计的散热片及散热风扇，使得升技Siluro GF4 Ti4400/Ti4600显示卡即使进行复杂的运算也能确保绝佳的系统稳定性。由于时间上的原因，目前市场上还只能见到升技“数码舰队”的另一款产品——升技Siluro GF4 MX。它采用最新的nVIDIA Gefore4 MX显示芯片，这也就是以前所说的NV17。这块显卡还搭配了高达4纳秒的64MB三星DDR SDRAM。Siluro GF4 MX不仅支持高品质的HDTV和DVD输出，并还整合TV输出，提供玩家便利、多样化且高品质的选择。



厂商：英特尔（Intel）
上市：2002年4月3日
售价：不详
附件：不详
推荐：追求绝对性能的发烧级和企业级用户。

眩目度：
口水度：
性价比：



Intel P4 2.4GHz 处理器

尽管技术上早已不存在障碍，Intel却似乎对最能提升性能的外频（FSB，即系统前端总线）不感兴趣，从它迟迟不肯让赛扬上100MHz外频就可见一斑。P4也是如此，AMD的Athlon系列处理器的FSB早就达到133MHz，Intel却还在不亦乐乎地提升主频……

当我们拿到这款P4 2.4GHz处理器，并被告知它将于2002年4月3日发布时，还以为这是一款133MHz外频的产品。但很快我们就发现这仍是一块100MHz外频的P4，和年初我们测过的2.0/2.2GHz Northwood P4属于同一系列，所不同的只是主频被进一步提升到2.4GHz罢了。不过Intel也快要发布使用133MHz前端总线的P4了，起始频率是2.53GHz（时间应该是在第二季度末），从一些国外的测试看，性能将会比目前的P4有很大提升。而这款2.4GHz的CPU将是100MHz外频P4的谢幕之作，它将在最近2个月里占据最高主频CPU的宝座。

由于还是工程样品，所以这款CPU背面并没有打上“Pentium 4”的字样和运行频率，只标有“Intel Confidential（机密）”字样和制造批号。它采用Northwood核心，Socket 478针脚，mPGA封装，0.13微米工艺，核心电压为1.5V，二级缓存512kB，外观也和其他Northwood P4完全相同。这款送测样品锁了倍频，我们使用随CPU送测的Intel D850MD（i850）主板来进行测试。为了进行参照，我们加入了使用相同核心的P4 2.0A GHz进行对比。由于担心i850主板支持Northwood存在问题，我们将这款主板的BIOS刷到最新的MV85010.86A0020.P08版。

硬件平台
CPU：P4 2.0GHz/2.4GHz
主板：Intel D850MD（i850）
内存：三星PC 800 RDRAM 128MB×2
显卡：技嘉GeForce3 Ti500 64MB DDR
硬盘：Maxtor金钻7代20GB
软件设置
nVIDIA 23.11公版显卡驱动@DirectX 8.0（4.08.00.0400）
Intel Chipset Software Installation Utility 3.40.1001版
Ultra ATA Storage驱动6.10.006 beta Candidate 2
英文Windows 98 SE

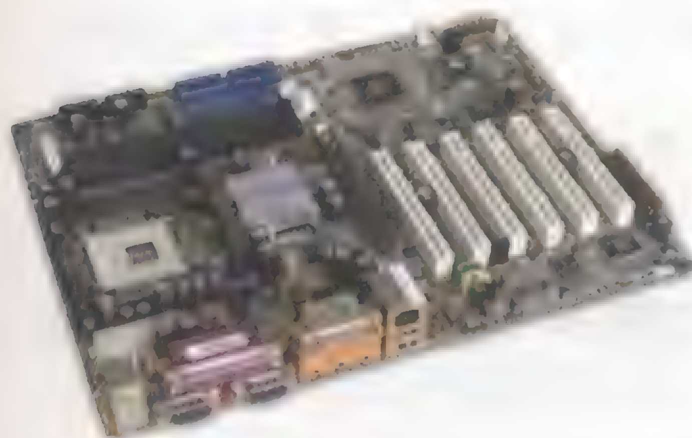
注：在FlaskMPEG 0.6测试里我们对一个79MB的VOB文件进行解码，设定输出文件屏幕格式为720×576@29.7fps，声音使用“Direct Stream Copy”方式采样48kHz、16bit立体声，在“HQ Bicubic Filtering”模式下进行转换，得到的AVI文件一共有4040帧。

测试结果

CPU	QuakeIII		SYSmark2001			Super π	3DMark2001	SiSoft Sandra 2002				FlaskMPEG 0.6+DivX Codec 4.12	PCMark 2002
项目	Fastest	High Quality 1024X768	Total	Internet Content Creation	Office Productivity	104万位π值计算	Default	Dhrystone ALU	Whetstone FPU/ISSE2	Integer ISSE2	Floating-Point ISSE2	fps	CPU Score
P4 2.0A	282.5	219.6	185	199（1.37）	172（1.80）	115	8043	3742	1180/2454	7877	9597	16.22	4352
P4 2.4G	310.2	230.9	217	235（1.16）	201（1.54）	91	8424	4500	1429/2939	8457	11532	18.79	5692

编辑点评

这款P4 2.4G处理器带来的性能增益相当显著，在大多数测试里都有10%以上的提高。视频解码方面，P4 2.4G的速度达到了前所未有的18.79帧/秒，已经比较接近实时播放（25帧/秒）的速度，而在最新的测试软件PCMark2002里，它的CPU Score得分较2.0A提高了30.8%。尽管Intel很快就会推出133MHz P4，但目前Northwood+RDRAM还是很出色和稳定的组合，加上目前RDRAM价格相对DDR也并不很贵，所以追求性能的用户大可以将更多的注意力放到这个平台。



厂商：威盛电子（VIA）
上市：2002年4月
售价：不详
附件：驱动光盘、说明书、IDE/软驱线。
推荐：追求性价比、喜欢体验新技术的P4用户。

眩目度：
口水度：
性价比：未知



威盛P4PA主板

年初时，我们向大家介绍过威盛电子自己推出的P4XB主板，最近晶合实验室又收到了P4XB的改进版：P4PA主板的样品。其实从规格上看，2001年12月推出的P4X266A芯片组已经可以支持USB 2.0和ATA/133规范，可是在过去的测试中，我们还没发现能支持这两项规格的P4X266A主板。新的P4PA填补了这个空白，它采用P4X266A＋VT8233A的南/北桥芯片，改进的南桥支持ATA/133规范，而USB 2.0还必须通过外接芯片来支持（将来有可能会整合到南桥里）。P4PA在设计上有不少独特之处，下面我们结合图片向大家介绍：

和其他一些支持USB 2.0的主板不同，P4PA使用的USB控制芯片是VIA自己的VT6202（图1），在降低成本的同时可以达到最好的兼容性。和以往P4X266A上的VT8233C南桥不同，P4PA的南桥芯片为VT8233A，能支持ATA/133传输规范（图2）。这款主板的电源接口设计也很独特，它将4针和20针电源接口做在一起，并且放在主板供电部分的电容组里（图3）；它板载Realtek的RTL8100BL以太网控制芯片（图4），网卡接口和USB接口做在一起；监控芯片是ITE公司的IT8705F（图5）。P4PA板型大小为305×225mm，板载3根DIMM插槽、6根PCI插槽、1根AGP插槽、2个IDE接口和一个软驱接口，通过一个9针插口提供两个额外的USB接口。比较奇怪的是它还提供了一个CNR插槽，而非VIA过去一直支持的ACR。



图1



图2


图3


图4



图5

为了在性能测试方面便于比较，我们给出了QDI P2D-A主板的成绩（这款主板在本刊今年第6期“12款i845D主板横向评测”中性能处于中流水准）进行对比，由于测试P4PA主板时所使用的软、硬件平台以及环境设置都与那次测试相同（除了以4.37a版本的4 in 1驱动取代i845D中的INF芯片组和ATA驱动），因此这里就不列举具体的平台信息了，大家可以参考那一期的杂志。以下是测试结果：

主板	3DMark2001	Quake III		SYSMark 2001	Winbench 99	SiSoft Sandra 2002					Super π	Wcpuid
测试项目	Default	Fastest	HQ10—24X768	Total	Business/High—End Disk	CPU Dhrystone ALU	CPU Whetstone FPU/ISSE2	CPU Multi—media Integer/Floating—Point	Filesystem BenchMark	Memory Bandwidth ALU/FLU	104万位	FSB
P4PA	7156	235.1	193.6	153	10500/24200	3236	1012/2094	6740/8177	26215	1889/1848	135.3	100.23
P2D-A	7159	235.6	195.2	153	6770/23367	3151	1015/2085	6715/8125	24768	2037/1974	136.0	99.63

在SiSoft Sandra 2002的内存测试里有些奇怪，P4PA两项得分都偏低，经查是内存利用效率低下所致（整数和浮点都不到90%），这影响了Quake Ⅲ的测试结果。南桥内建的ATA/133控制器发挥了一些作用，不过相对HighPiont公司外接芯片的性能还有所不如，而由于驱动优化的关系，Winbench 99得分仅供参考。

编辑点评

由于缺乏相应的USB 2.0设备，我们没有对主板提供的USB 2.0接口进行测试。从性能上说，P4PA已完全可以与主流的i845D主板相媲美，甚至在相当多的测试项目里超越了对手。以威盛一向的作风，这款主板在价位上应当比一般的i845D主板略低。出色的性能和丰富的功能相信会给P4用户带来更多的购买理由。



眩目度：
口水度：
性价比：



眩目度：
口水度：
性价比：

厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年2月
售价：499元/499元（极光飞貂/迷你晶貂）
附件：驱动及工具光盘、说明书、PS/2转换接头（两产品相同）。
推荐：极光飞貂——对鼠标性能非常挑剔的用户。
迷你晶貂——移动办公用户。



罗技极光飞貂和迷你晶貂

晶合实验室最近收到了罗技的两款光学鼠标：双光头的“极光飞貂”和便携式的“迷你晶貂”。为了让大家更深入地了解罗技的“极光”系列鼠标，我们先来简要回顾一下鼠标从机械到光电的发展历程：

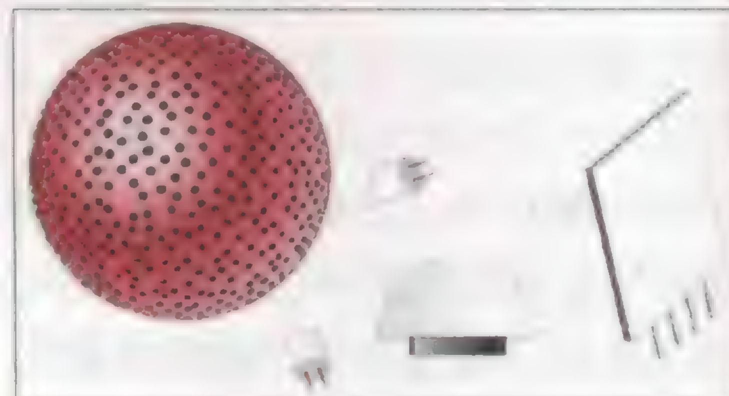
我们手中小小的鼠标已诞生30多年，恐怕比许多读者的年龄还大。伴随着计算机技术的进步，鼠标也不断地进化着，从那个方方的小木盒，发展到现在各式各样的鼠标和指点设备；从纯机械式鼠标到今天的新型光电鼠标；从移动定位尚且困难的指点设备到今天高达6000次/秒扫描频率和2000cpi（每英寸测量次数）的精准程度，鼠标技术随着计算机的发展而飞速发展。

第一款鼠标诞生于1968年，其工作原理是由底部的小球带动枢轴转动（这与现在的机电式鼠标一致），从而带动变阻器改变阻值来产生位移信号。这个鼠标还需要外接电源，且精度很低，反应也不太灵敏，因此一直没有得到广泛应用。1981年出现了光电式鼠标，但当时的光电式鼠标必须和特殊的底板配合，底板上配有反射面及由黑线和蓝线组成的栅格线。这种光电式鼠标非常依赖底板，甚至在底板磨损较严重时都会无法使用。

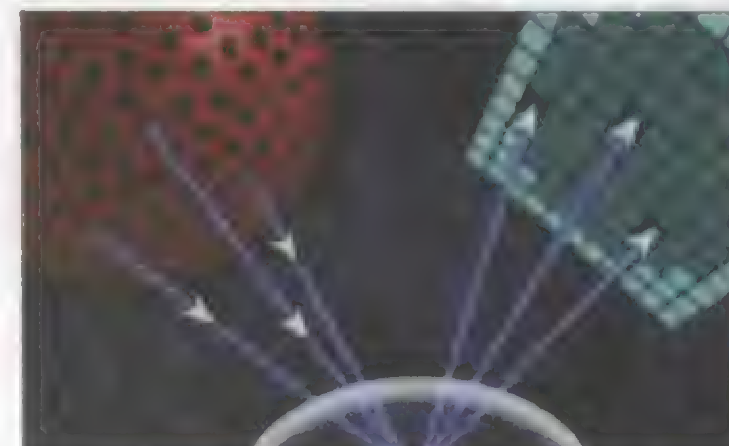
1982年，罗技公司推出了第一款光学机械鼠标，与纯机械鼠标不同的是，光学机械鼠标利用光电管和发光二极管收集移动信息，处理芯片则根据光电管的信号算出鼠标移动的方向及距离。这就是现在常说的“机械式”鼠标或者“机电式”鼠标，也是目前最为普遍的一种鼠标。

1995年，“Marble”（大理石？）光学技术出现，它又被称为“神经网络类比模糊技术”，是最早使用在轨迹球产品上的一种光学技术。它通过印在轨迹球上的光束可辨识的小黑点进行定位，发光二极管将光线投射到滚球的某一区域，反射图像经透镜聚焦后，光学感应芯片以很快的频率（1000次/秒）获取反射的图像，处理器通过类似人眼的方式分析这些图像得到光标移动的速度和方向，因此光标移动更为精确，而且受灰尘杂物的影响较少。由于滚球与定位系统不直接接触，可以延长滚球的寿命。

同样，这种技术也可用于鼠标产品中，鼠标底部发光二极管的光线投射到工作表面上后，通过聚焦棱镜获取工作表面的图像，再由数字处理器分析这些图像，即可得出光标移动的速度和方向。这一技术使得鼠标可以抛弃易沾染脏物的滚球和带来极大不便的底板。不


Marble轨迹球的表面上印制了许多光束可识别的小黑点，并且呈无规律的排列。


滑动轨迹球时，两个发光二极管将光线投射至Marble球的一块区域上。


这一区域小黑点的影像经由透镜聚焦后再反射出去，反射出去的光束传送至Marble的光学感应列阵上，这个光学感应列阵每秒可获得1000帧图像。


经过类似人眼的方式分析图像信息，得出光标移动的速度和方向。

过，虽然理论上光学鼠标可在任何物体表面使用，但在玻璃等过于光滑的物体表面上灵敏度会大大下降，基本上无法正常使用。

作为我们熟悉的计算机外设生产厂商，罗技鼠标产品一直以其优良的品质、独特的外形和尖端的技术受到广大用户的青睐。2000年，罗技推出了以极光旋貂和极光银貂为代表的全系列光学鼠标产品，成为继轨迹球产品后又一个采用Marble技术的罗技产品系列。

在扫描频率提高到2000次/秒后，罗技的光学鼠标将分辨率也提高到800cpi。相对于普通产品400cpi的分辨率来讲，使用更高分辨率的罗技鼠标移动更快速、定位更准确、使用更舒适。


极光飞貂


极光飞貂背面

双光头的“极光飞貂”拥有两套2000次/秒扫描频率、800cpi分辨率的光学感应器和处理器。两套光学系统位于鼠标底部偏右的位置，呈45度角布置，在它们的协同工作下，光标的稳定性大大增加。我们发现堵住任何一个光学感应器都不会影响鼠标的使用，而且也不会明显影响鼠标的灵敏性或稳定性。当然，这并不是说双光头就是一种浪费，在快速移动鼠标时，两套光学感应和处理系统将互为验证、互为备份，这样双光头的极光飞貂相对单光头鼠标要灵敏得多，光标的运动也要平滑得多，定位也比较准确，而这些正是广大玩家迫切需要的。

极光飞貂使用USB接口，但也为用户提供了PS/2转换口，不过PS/2口只提供给一些较老式计算机用户，使用速度较慢的PS/2口会降低鼠标的性能。极光飞貂的外形专为右手手型优化，略微弯曲的鼠标上有包括滚轮按键和拇指键的4个键位，触感滚轮定位准确，手感很好。鼠标体积并不是很大，但设计合理，紧握鼠标时使用者整个手的重量都由鼠标承受，腕部的移动仍非常灵活。极光飞貂内凹的侧壁恰好容纳右手拇指，不过这款产品拇指键的位置比较偏下，只能用拇指侧面轻触，否则会因为拇指过于靠近桌面而造成鼠标移动受阻，触发拇指键。

极光飞貂完全可以成为新的FPS游戏利器，在玩Quake Ⅲ时，极光飞貂移动平稳，定位准确，在快速转身和使用RailGun的射击时都很稳定，只是少了滚球的触感，


迷你晶貂


迷你晶貂背面

需要一段时间来适应。

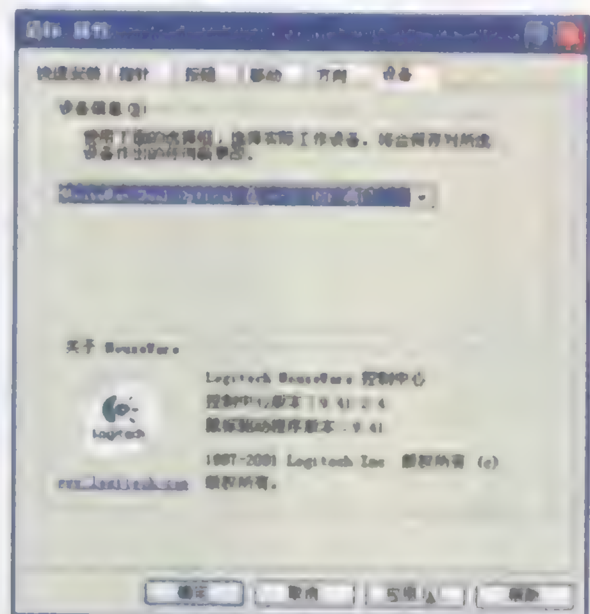
作为最新推出的罗技光学鼠标，“迷你晶貂”是一款反罗技传统的笔记本专用鼠标。采用金属外壳的晶貂拥有近乎长方形的朴素外貌，尺寸仅有85×50×28mm（长×宽×高），这样的造型很像它的远祖，诞生在斯坦福大学的第一款鼠标，但拥有2000次/秒扫描频率和800cpi分辨率的迷你晶貂性能已远远超越了它的祖辈。

迷你晶貂没有传统意义上的鼠标按键，两片前伸的金属片便是“左右键”，金属片被按下后便会接触左右键位触点；作为左右键的金属片，其弹力来自包裹在鼠标表面的金属板，整个鼠标显得浑然一体。鼠标滚轮键仍然是罗技惯用的触感滚轮，由于滚轮较窄不易用力，滚动起来并不是很灵活。

考虑到移动用户的特殊需要，迷你晶貂的鼠标线分为两段基本等长的连线，两段均为0.7m左右且带有USB接口，用户可以根据需要选择是否要使用加长连线(用于台式机时估计就得加上了，0.7m怎么也不够呀)。在使用加长连线的情况下，我们直接在膝上和其它物体表面使用迷你晶貂，其反应仍然灵敏，定位也比较准确。为了携带方便，罗技迷你晶貂还提供了皮套供用户平时携带。这款鼠标也同样为用户提供了PS/2转换接口，即使笔记本电脑的USB口已被全部占用，也可以使用这款鼠标。为了便携的需要，迷你晶貂的连线比较细，强度也不是很高，因此使用时需相当小心，否则很可能会出现“线断鼠亡”的情况。

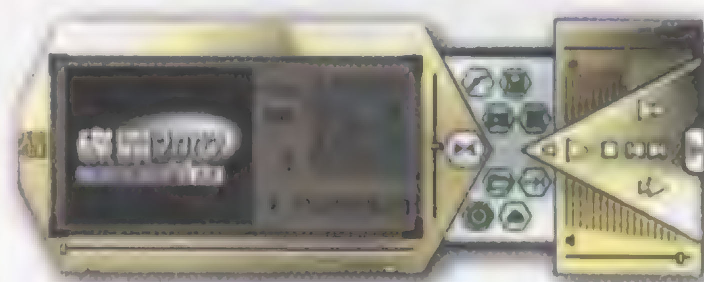


罗技“网际风火轮”


罗技“Mouseware”驱动界面

编辑点评

双光头、双处理器的“罗技极光飞貂”以其高性能将受到游戏玩家们的关注，而为笔记本电脑用户推出的灵活小巧的“迷你晶貂”也很有希望成为移动用户们的新宠。我们相信，很快就会有更多玩家喜欢上光学鼠标的感觉。它们贴近用户的唯一障碍就是价格，不过最近罗技也在逐渐改变高高在上的市场定位，以后会有越来越多的用户体验到罗技产品的舒适感觉。



厂商：北京碟中碟软件科技发展有限公司
上市：2002年3月
售价：68元
附件：说明书、《疯狂英语MP3》、《VOA、BBC新闻听力MP3》、《欧美英文经典歌曲全集》及11部世界经典电影
推荐：英语爱好者。

眩目度：
口水度：
性价比：

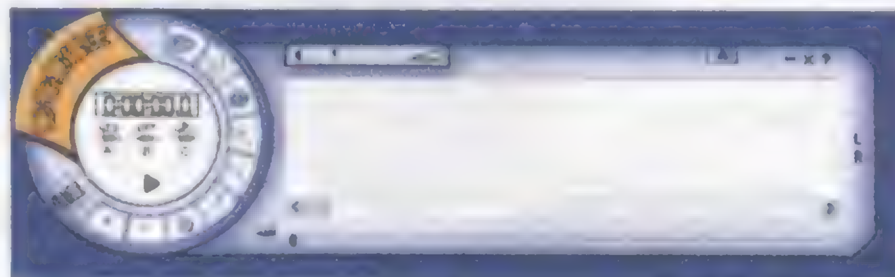


晶合实验室

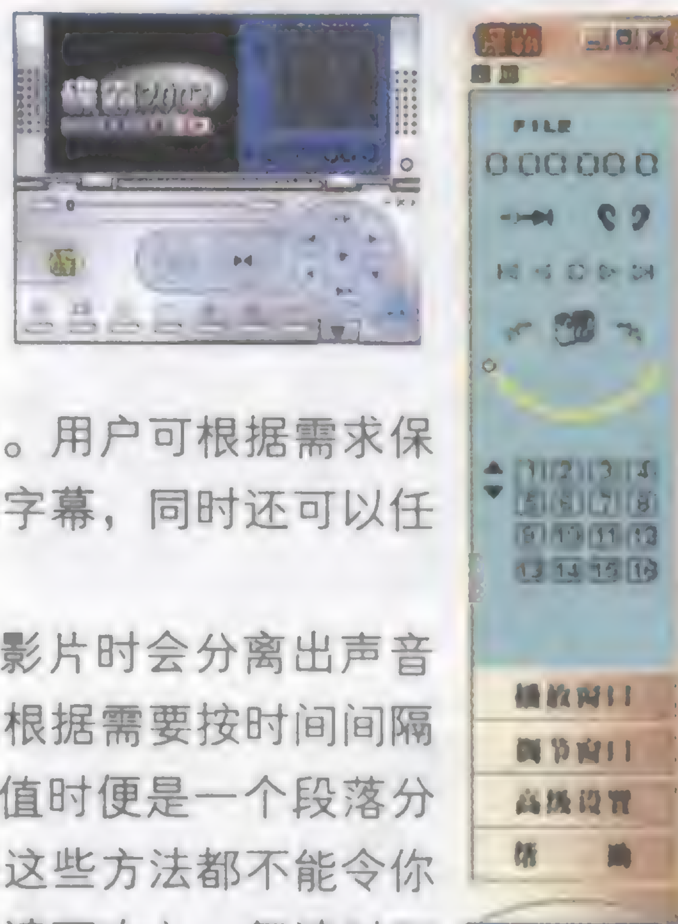
碟霸2002XP

大家对碟中碟软件公司的了解可能主要来自于它发行的超值软件套装，其实它不但是中国最大的软件代理商之一，同时也具备很强的软件研发能力，碟霸2002XP就是该公司的产品。现在的播放器市场可谓群雄逐鹿，竞争异常激烈，想要占据市场就必须在功能上有所创新。

这次晶合实验室收到的是豪华版的碟霸2002XP，除软件本身外还附赠了多部经典影片、疯狂英语等共8张CD，但遗憾的是，碟片上并没有明显的标志说明哪一张是软件安装盘，这会给用户带来一定的不便。碟霸2002XP包含影音播放器和影音复读王两个软件。另外，光盘中还提供了急速火龙CD压缩器1.28和Irfan View 3.50，前者是国产共享软件，可以将CD音轨换成WAV、MP3、WMA、VQF等多种音频格式，后者则是国外著名的看图软件，小巧实用。



播放器提供了三种风格的时尚界面：具有金属质感的“太空机”（默认），清新简洁的“八音盒”和维妙维肖的“我的QQ”。播放器支持VCD、DVD、CD、MPEG4、RM、MP3等几十种常见的媒体格式，除此之外，它还可以播放时下非常流行的Flash动画格式，这在同类软件中倒是绝无仅有的，只是支持度还不理想，特别是Flash中的Action，难以重现，而且播放部分Flash时没有声音。



播放功能方面碟霸2002XP也很有特色：强大的检索功能，不但有常规的进度条及快进和快退键，还可以按多种时间间隔跳转，支持记忆播放；局部放大功能，只要用鼠标在播放窗口中拖出大区域即可实现，而且可以放大不止一次。除了具备常规的播放功能以外，它还可以剪辑影片。用户可根据需求保存电影片段，并重新排列这些片段的顺序，最酷的是可以为这些片段增加字幕，同时还可以任意编辑字体、颜色及字幕的位置，足以满足普通个人用户的需求。

碟霸2002XP另一个重点宣传的组件就是影音复读王，它在首次播放影片时会分离出声音信息，这样以后再播放该片时主界面中就会显示出声音的波形图，你可以根据需要按时间间隔（输入每段时间长短即可）、静音位置（一共6个级别，当音量小于设定值时便是一个段落分解点）、段落数目（想分成多少段，输入数字即可）等将影片分段。如果这些方法都不能令你满意，也可以完全手工分段，接下来就可以按段落进行复读了（默认为复读两次）。复读时可比较原声及用户发音的波形，以此来判断自己的发音是否准确。如果你感觉某些句子说得太快，即使听了好几遍也听不懂的话也没关系，复读王还可以调整播放速度。不过比较令人感到不便的是语音分离必须与播放同步进行，也就是说想分离一部影片的语音就要从头到尾放一遍。另外，复读王对某些格式的文件支持不好，比如我们在分离ASF格式文件的语音时，程序就停止响应了。

豪华版中附赠的11部影片分别为：《简爱》、《罗马假日》、《乱世佳人》、《北非谍影》、《茶花女》、《魂断蓝桥》、《呼啸山庄》、《蝴蝶梦》、《傲慢与偏见》、《费城故事》、《百万英镑》。

编辑点评

碟霸2002XP是一款在功能上集大成的软件，实际上它已经超出了一般媒体播放器的概念，所以是非常具有潜力的一款软件。但是在稳定性及兼容性方面做得不太理想，它虽然可以支持Windows XP，但运行不十分稳定。支持的媒体格式虽然很全面但播放Flash、ASF等格式文件时都遇到过问题，希望能够改进。另外，附赠的影音资料异常丰富，68元的价格也很实惠。



厂商：新基科技
上市：2002年4月
售价：700元
附件：驱动光盘、说明书、S-Video转AV端子连接线
推荐：预算紧张却想使用GeForce4显卡的玩家。

眩目度：
口水度：
性价比：



闪电侠GeForce4 MX420显卡

nVIDIA推出GeForce4系列已经有几个月了，然而高端的GeForce4 Ti系列显卡似乎还只是在各家媒体打转，虽然测试报告层出不穷，实际上用户却很难在市场上买到；注重性价比的GeForce4 MX系列在市场上倒是铺天盖地，不过这些产品大部分都是MX440芯片的。我们知道，GeForce4 MX系列中有一款最低端的MX420，对于那些囊中羞涩的用户来说，享受GeForce4的希望就寄托在它身上了。前不久，新基科技给我们送来了他们基于GeForce4 MX420芯片的显卡：闪电侠GeForce4 MX420，让我们一起来看看GeForce4系列的小弟弟吧！

这款闪电侠MX420给我们的第一印象是：苗条。经测量，它的PCB板宽度仅有5.5cm，和nVIDIA的GeForce4 MX460的9.85cm相比实在很小巧，板上4片显存几乎将PCB的宽度排满了（图1）。显卡做工一般，用料精简，显存使用Hynix 5ns 128bit SDRAM，正反面一共8片，总容量为64MB。除了普通的VGA接口以外，卡上还提供了一个S-Video输出端口。新基科技似乎对自己的研发能力很有信心，这款显卡的默认核心/显存频率设定分别是250/200MHz。要知道nVIDIA给MX420规定的显存频率才是166MHz，并且为了不和其他产品冲突，MX420只能使用SDRAM，其任务是取代低端的GeForce2 MX系列显卡。然而不希望看到的事情发生了，尽管使用5ns显存，但在测试中闪电侠MX420在默认显存频率下工作不稳定，这可能和显存的品质或显卡的设计有关。为此，我们将它的显存调回到168MHz（这一频率与MX420的设计规范基本相同）来进行测试。为了不使它的5ns显存无用武之地，经多次试验我们将其调到195MHz，顺利跑完了测试。测试平台为P4 2.0GHz（Northwood），Intel D850MD(i850)主板，三星PC 800 RDRAM 128MB×2，另外参测的两款显卡为耕升GeForce2 Pro（64MB DDR）和小影霸MX400（32MB SDRAM）；操作系统为中文Windows 98 SE+DirectX 8.1，显卡驱动为nVIDIA公版28.32 For Windows 98，测试结果如下：

测试软件	3DMark2000 v1.1		3DMark2001 Pro		QuakeⅢ 1.30h	
项目	1024×768/16bit	1600×1200/32bit	1024×768/16bit	1600×1200/32bit	Fastest	HQ 1024×768
闪电侠MX420（168）	6258	1780	3830	1551	246.5	87.0
闪电侠MX420（195）	7048	2194	4785	1884	277.5	101.7
耕升GeForce2 Pro	9348	2897	4538	2188	280.4	134.3
小影霸MX400	5543	N/A	2718	N/A	230.4	57.6

注：闪电侠MX420（195）表示显存运行在195MHz下；小影霸MX400由于显存只有32MB，不支持1600×1200/32bit下的3DMark测试。

看来，显存带宽不足是GeForce4 MX420的致命弱点，加上只有两条渲染流水线（每时钟周期可以渲染2个纹理），尽管核心频率达到250MHz，但在GeForce2 Pro面前丝毫讨不到便宜，建议用户适当超频使用。我们看到，在显存运行频率提高后，闪电侠MX420的得分也有很大提高，在低分辨率、低色深下的成绩已经接近甚至超过了GeForce2 Pro。看来，和过去的GeForce2 MX一样，GeForce4 MX420的性能也严重受制于显存带宽。



图1

编辑点评

低分辨率下，闪电侠MX420与GeForce2 Pro性能相差不大，而高分辨率下则差距明显。不过GeForce4 MX420的目标本来就不是取代GeForce2 Pro，与GeForce2 MX系列显卡相比它还是有优势的。闪电侠MX420的价格预计在750元左右，加上有GeForce4的LMA Ⅱ、Accuview AA、nView和VPE技术撑腰，对于腰包紧张的玩家很有吸引力。

引言：天上掉下来的馅饼

如果我是一只猴子，大概绝不会选择变成人。因为每日在外的采访与奔波，着实让我感到两条腿的压力有些过重。每夜回家，最后的那段路真不知是如何走过的，只有几次摔倒在楼梯上，膝盖流出了血，感到疼痛，才忽然意识到：原来这两条腿还是属于自己的。

如果我是一只猴子，大概一定会选择变成人。因为每当深夜回到家里，瘫倒在椅子上，腿是再也不愿抬起了，而手却刚好可以开始它今天的工作。就是这样，在连续几期的专题之后，我忽然发现：原来手和脚的分工竟是如此的重要，可以让我不停息的生活、创作。

工作的确艰苦，但我绝无任何的抱怨。这本是我理解并向往着的生活，在努力与奋斗中不断前进的生活。这样的每一天，不但让我感受着充实，还让我感受着存在的价值。我永远需要学习与进步，因为只有这条路才是我的前途。

上学时，常常和朋友讨论未来的路，其中聊得最多的大概是机遇与奋斗。还记得有一次谈起机遇时，一个朋友这样说："天上是会掉馅饼的，只是不知它会掉在谁的嘴里罢了……"

工作后，经历了很多。有一天我忽然明白，原来当一个人已睁大了眼，张开了嘴，做好全部准备的时候，这块"天上的馅饼"却早已悄悄的落进了他的胃里，甚至还未来得及咀嚼，便要开始消化了。

自强不息的省略号

■本刊记者 司马平安 cooper@popsoft.com.cn

——从金山变阵谈起

并非每个人都能理解这个道理，平安的身边就存在着这样一种人，他们重结果而轻过程，并且总有着生不逢时的言论与感触。这种人如果获得了一点点成功便会立刻自诩为英雄；即使失败了，他们仍然自觉伟岸，不过名称却变成了“不以成败论英雄”的英雄。其实真正的伟大之处，往往都是存在于伟大结果产生之前的那一段被很多人省略了的过程里，那绝对是一段艰苦奋斗的峥嵘。

不要期望坐享其成，因为机遇就像是彩虹，永远出现在狂风暴雨后……对人如此，对企业如此。

这一期的专题，平安就要为你讲述我国的一家软件公司是如何渡过难关，面对未来，从年轻走向成熟……



一　在风雨中飘摇

也许你早已想到，本期的主人公是目前我国最大的应用软件产品和服务提供商之一——金山公司。

的确，金山公司从成立之初便在我国的软件业内占据着举足轻重的地位。从1988年成立至今，它的发展历程几乎见证了这14年来中国软件业内所有风风雨雨。而每当提起金山公司，人们第一个想到的总会是WPS。因为这是一款曾被许多专家誉为“民族骄傲”的软件产品，它的出现不但激励了当时一大批正在或准备从事软件开发的人，同时也造就了金山名号。今天的金山已不再是像当年那样仅靠一两款产品打天下的公司，它已成为了一家具有相当规模的成熟企业，其产品线也已广泛涉及到办公系统、实用工具、信息安全和游戏娱乐等诸多领域。

然而，金山的成绩来之不易，“求伯君卖别墅”、“雷军开饭店”……一次又一次的波折，几乎将金山逼上了绝地，而冲过了险境后等待金山的当然是——机遇。

在平安的记忆中金山公司至少曾有两次是面临绝地，却迎来了机遇。

第一次发生在1996年。

由于雷军和求伯君都是软件开发出身，而金山本身也是一个从做软件研发起家的公司，因此对1996年之前的金山公司而言一直都是重研发而轻市场（市场与研发的脱节导致了盘古组件的失利，使金山公司遭受重创），当时的金山几乎没有任何的市场能力，其营销部分几乎全部拜托给了方正。而这一时刻又恰是微软踏入中国市场两三年之后，开始以世界霸主的姿态大面积侵吞中国市场，摧残中国软件企业的一刻。在种种不利的因素之下，金山公司的效益额微乎其微，到1996年11月，金山帐面上只剩下100~200万。我们很难想象，一家失去了正常盈利途径的公司将如何保证其旺盛的生命力。

但金山公司做到了，他们以最直接的方式冲进了市场，从每一家可能接触到的店面开始，去宣传、推销自己的产品。付出的艰辛超出了很多人的想象，因为即使是当时身为总经理的雷军自己，也有着不下30天奋斗在店铺中的经历。这样的经历，几乎使雷军发出了感慨梦想成空的悲鸣，在当时的他看来，这一切就像是一个小商贩在市场上的叫卖，这距离他那崇高的理想实在是太远太远……

他想到了放弃，打算开一家餐馆或是酒吧另谋生计，甚至连名字都已想好，就叫“我们家”吧。

平安不知雷军是如何想通了“任何伟大的业绩都需要艰难困苦去磨砺”这个看似简单实则深奥的道理，不过平安却暗自替他庆幸，因为在这个正坐在我对面的人的眼中仍然有着蓝天白云与崇山峻岭。

在长达6个月的休假之后，雷军终于重新回到金山主持工作。他回来后的第一件事，便是告诫员工：“我们有梦想，我们要做大事！因此，‘练摊’不是我们的目标，只不过是一种锻炼能力的手段。”从此之后，金山开始苦练内功，一步一个脚印地走上了正规发展的道路。

1998年8月12日，金山宣布重组，并获得了联想3 000万美元的注资。有人说，是联想救了金山。但平安以为不是，救金山的是金山自己，因为如果没有金山这几年来的励精图治，如果金山不能够把它的实力展现给世人，那么它就根本没有任何机会通过联想的评估（联想的注资是在评估之后才投入的）。

第二次危机发生在1999年。

虽然这时的金山已经有了完整的研发与市场运作体系，但我国混乱的软件市场环境，特别是盗版的泛滥却在一点点的消耗着金山的生命。

金山公司这时的状况是，金山词霸占据了90%的市场，西山居也处于盈利状态，而WPS仍然在微软的阴影下苦战。看起来，这应该还算是一个不错的局面，但正版软件在中国所占据的市场份额还不足5%，这就使得金山公司每年不过只有1000万元左右的收益，显然这些收益并不足以养活一个400~500人的软件企业。长此下去，金山公司必将走上另一个危险的境地。

于是，金山公司明确了必须要开拓全新的业务线，“金山毒霸”（以下简称“毒霸”）由此而生。杀毒软件在我国市场中的竞争一向激烈，但激烈的背后也意味着这块市场中蕴含着可观的利润。利润的诱惑并没有使金山公司盲目地做出这一决定。“毒霸”的产生是在雷军和他所带领的考察团拜访了50多家企业之后才做出的决定。考察的时间长达半年。

这就是为何毒霸在初生时便敢于打出“三国演义”的宣传口号，一举进入了杀毒软件市场的前三名，并在今天取得了更大成功的原因。

毒霸的成功不但给这个国内老牌的软件企业注入了一股新鲜的活力，也使得金山人再一次展现出自己的实力。于是，他们便迎来了历史赋予他们的第二次机遇。

二　当之无愧

金山总裁求伯君曾说“前有盗版，后有微软”。这是一直以来金山公司与其它国内的所有软件公司都无法回避的两大难题。

但2001年末，第一次政府采购的结果却使得这两个问题都得到了一定的缓解。接下来就让我们一同回顾这次招标会中的一些细节，同时也感受一下金山公司在成为最大赢家之后的喜悦。

“北京市政府软件采购招标会于北京时间2001年12月28日正式召开，本次采购是根据国务院‘政府带头使用正版软件、加强知识产权保护’的精神，按照北京市人民政府的部署，由市政府采购办公室委托市科委承担这次政府采购的组织工作。市科委会同市版权局、市知识产权局及市软件产业促进中心，成立了政府软件采购工作组，工作组预订采购实施方案、组建了由五位专家组成的评选小组，并严格按照政府采购办法、政府采购工作程序以及公平、公正、公开的原则，针对来自国内外参与此次招、投标的八家知名应用软件供应商，经过发标、投标、开标到专家评选等一系列程序才得出最后结果。

最终确定的中标产品和中标单位是：操作系统软件2 801套，中标企业是中软、中科红旗；办公套件11 143套，中标者是金山、中文2000；病毒防治类软件13 619套，中标企业分别是瑞星、金山、江民、新科。其中最大的赢家是金山公司，它以11 143套WPS Office办公套装软件以及4 540套金山毒霸2002占据了这份清单将近70%的份额，总价值达1 500万元人民币。

会后金山公司总裁雷军曾一度显得有些兴奋莫名。‘这实在是太大的一件事情，到现在我还觉得无法置信。’雷军说，‘这次招标可以说拉开了中国政府大规模采购正版软件的序幕，一个空前巨大的政府市场随之将很快启动，由此出发，未来10年的国产软件将发展为一个巨大的软件工业，国人大规模使用国产办公软件和操作平台的时代也将随之而来。’”

在结果刚刚公布的时候还曾有人怀疑金山的能力，至少在这些人眼里看来政府放弃微软绝对是不可理解的行为。但一个月后，金山公司却再一次用事实证明了自己的实力。

2002年1月25日，CMM认证机构英国路透集团主任评估师Warwick Adler先生宣布：金山软件公司在第一次正式评估中即通过了CMM2标准认证，并向金山公司董事长求伯君先生正式颁发了CMM2级证书。由此，金山公司成为我国第一家通过CMM2认证的通用软件公司（我国目前已通过CMM2级认证的公司仅摩托罗拉中国软件分支机构、联想软件、东大尔派等公司，这些公司涉及的主要业务主要是直接承接软件开发订单，而非和金山公司一样属开发自有软件的通用软件公司）。

SW-CMM（Capability Maturity Model For Software）软件生产能力成熟度模型（一般简称“CMM”）不同于一般的质量认证，它所反映的更多是一个软件企业的能力。CMM是美国卡内基·梅隆大学软件工程研究所（SEI：Software Engineering Institute）应美国国防部要求研究的能帮助软件组织改善其软件过程的成熟度框架，是一种保证软件产品质量、缩短开发周期、提高工作效率的软件工程模式与标准规范。该认证体系是目前世界范围内最具科学性与影响力的认证项目之一。在国外，许多大型的软件开发客户如波音公司、洛克希德等，他们一般都要求软件供应商通过较高级别的CMM评估。

许多专家曾极力提倡中国的软件公司去尝试通过CMM认证，因为这个认证所能带来的不仅是信赖与荣誉，其最根本的意义是可以帮助中国的软件企业从软件开发流程上确保软件开发进度、控制软件开发质量，并可有效地提高该公司的软件研发管理水平。

这一次金山公司为了通过CMM2认证，总共投资了100万元，成效明显。公司在管理、研发等许多方面都向上迈进了一个台阶。主任评估师Warwick Adler先生也曾表示，金山公司在预评估的六项指标中，只有两项是5.9分，而其他的都在预评估标准以上。而同样是在预评估中，路透集团在美国的一家分公司几项指标都仅只有2分或3分。

由此可见金山公司现有的实力。当然，比起软件业内的巨无霸微软公司，金山还只能算是一个正在上中学的孩子，但以弱胜强的战例自古有之，关键是要看谁在“战前”能更好地做到知己知彼。其实早在1995年底，雷军便提出了针对微软的有效办法，即：“在同强大对手的竞争策略上，要采用‘运动战’，而不能采用‘阵地战’，不能硬碰硬地拿鸡蛋碰石头，要抓住对手的弱点，有针对性地开发产品……”于是金山通过多年的努力与积累，在这次政府采购的过程中，利用价格及兼容性等方面的优势让WPS又一次成为了英雄。

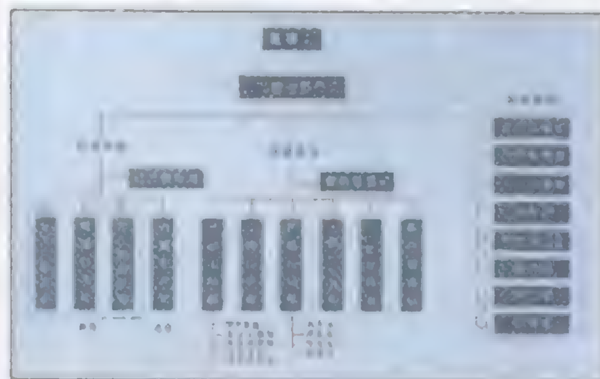
写到这里，平安不禁想起了张维屏在《新雷》中的一句：“千红万紫安排著，只待新雷第一声。”

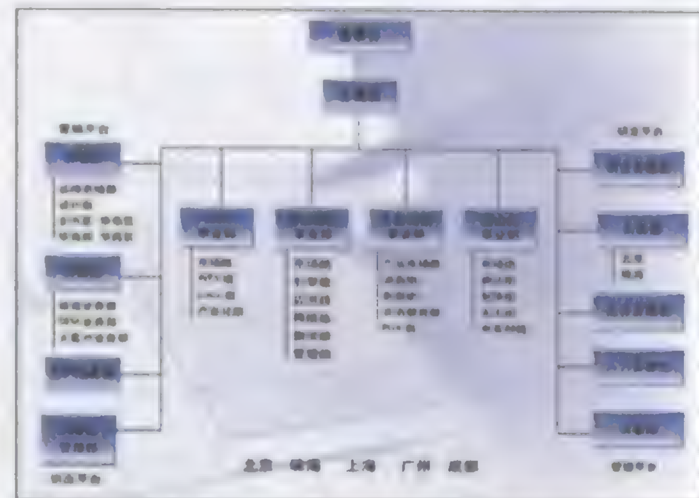
三 成功不是句号

有人说：“失败对强者是逗号，对弱者则是句号。”那么成功呢？

2002年3月21日上午，平安有幸出席了“金山公司2002企业新战略发布会”。会上，雷军宣布，他们已完成了金山公司历史上最大规模的一次组织结构调整，建立了以“业务”为核心的经营管理结构。

在这次改组中，金山公司建立了由一位总裁、七位副总裁及助理总裁共同组成的公司总裁室，这是未来几年内金山公司的最高管理机构。另外，以前按职能划分的研发系统、营销系统也经历了分拆与重组，形成了四个分别专注于自己业务领域的事业部，每个事业部由一名公司副总裁全面负责并主持工作。


金山公司2001年组织结构


金山公司2002年组织结构

由以上的图中我们可明显感觉到，新的事业部虽然仍然保留有一定的矩阵式管理方式，但直线形的结构充分体现出了直接性与针对性。每当看到这张图时，平安都感到它似乎并不陌生，想来想去，最后竟想到了金庸笔下对蒙古铁骑的一段描述。

“铁木真对部下训练十分严峻，十名蒙古兵编为一小队，由一名

十夫长率领，十个十夫队由一名百夫长率领，十个百夫队由一个千夫长率领，十个千夫队由一名万夫长率领，上下相统，混如一体。铁木真号令一出，数万人似心使臂，如臂使指，所以战无不胜，攻无不克（节选自金庸著《射雕英雄传》）。"

是否真的能够攻无不克，战无不胜，平安不敢妄自猜测，因为它尚需历史的验证。但金山的这次改组却体现出了该公司不断完善自我、追求进步的一种精神。而在这种精神力量的驱使下，选择变阵也是必然的结果。正如雷军在会上所说："改组前金山的管理实际上是以职能为中心的，靠不同档期的产品把每个职能部门粘合在一起。在每个产品都已经发展成为一条业务线，需要长期关注的时候，这种方式的弱点就体现出来了。从一定程度上讲，以前的管理方式已经形成了公司发展的瓶颈，在这样的情形下，我们只有通过引进事业部机制，才能突破这一瓶颈，使企业获得全面发展。"

由此可见，改变不是目的，它是金山公司为了迎接未来的挑战，冲破自我、寻求发展的一种途径。那么究竟这次改变最终会给金山带来什么样的影响，我们不妨从雷军的话中找出一些未来的影子。

四　我永远选择前进

有人说："雷军就好像是一个大学学生会的主席。"的确，他总是用那件浅灰色的夹克衫以及直挂在右肩的黑皮包把自己"包装"成一个地道的知识青年。走在大街上，每天都会与无数这样着装的人擦肩而过，而又有谁会想到，这些人中也许有一个就是现任金山公司总裁的雷军。

其实一直以来平安都对这个人很感兴趣，因为在我眼中他是一个不折不扣的全才，既懂技术又善管理。另外，金山公司的一位员工还曾经这样向平安介绍过自己的领导："雷军是我所见过的所有管理者中最勤奋的一个。这么多年来，无论金山公司处在什么样的局面，也无论工作有多么繁忙，雷军仍然坚持着每天学习……"

这次会面，雷军仍然保持着他那一贯朴素的作风，但平安注意到，他的衣领与袖口干净、洁白。

以下是这次采访中的主要内容：

平安：请问金山公司是从何时开始意识到公司内部的组织结构有些不合理呢？

雷军：其实，早在金山刚发展到拥有四项业务的时候，我们就已经考虑到今天了。因为在以前的体制下，一项业务的研发由研发副总决定，该业务的市场由营销副总决定，该业务的长期规划由公司总裁来决定。由于金山以前的业务规模比较小，这样的体制问题不大，反而能够在一段时间里达到全力出击的效果。但当业务到了一定规模的时候，决策路径太长，而又没有专人对于一个业务负全责，当然会不利于业务的发展。

平安：那么为何到今天，金山公司才选择了改组呢？

雷军：最初，为了更好的规划不同领域产品的研发、市场和销售，金山引进了产品经理制。但随后便发现我们根本无法找到合适的产品经理。我甚至曾怀疑国内是否存在这样的人才，后来才知道，由于公司内部组织结构的问题是我们根本无法找到这种人才的根本原因。因为金山的产品经理需要担负太多方面的责任，而在原有的公司组织架构里，这个位置却是仅仅属于营销中心的产品市场部所属的。

平安：那么金山为何选择了事业部的方式呢？

雷军：事业部是目前国际上先进的组织结构方式，它可以解决公司内部长期存在的很多实际问题，譬如刚才我所提到的产品经理的问题。王峰过去曾经担任"金山词霸"的产品经理，当时他有很多问题是无法解决的，而现在他能以副总裁的身份扮演一个真正的大产品经理的角色，真正担负起了对一个业务领域的宏观思考和把控的职责。另外，事业部体系也有它的缺点，因为它授权很高，因此必须要有能力极高的管理者，今天金山公司找到了合适的带头人，这个构思才能得以实现。



雷军（右）与平安

平安：您曾经在发布会中提到这次改组最重要的目的就是要确立"业务"在公司发展战略中的核心地位。那么究竟什么才是"业务"呢？

雷军："业务"是相对于以前的产品而言的。就在一两年以前，在金山公司中层管理干部的眼中，"产品"是重于一切的词语，研发是针对一个产品进行的，市场也是为单个的产品服务的，而销售更是以产品为中心的。在过去很长一段时间里，这种以产品为核心的经营管理模式让金山尝到了很多甜头，金山词霸的压倒性成功，金山毒霸的迅速崛起其实很大程度上都是金山的这种产品中心思想的胜利。但最近一段时间，我们明显感觉到"产品核心制"束缚了金山的发展，或者说以产品中心思想来架构的管理体制已经不适应金山今天的发展了。

平安：那么以"业务"为核心的经营管理模式，是否意味着金山今后的产品会更适合市场的需求呢？

雷军：以前以产品为中心的经营管理模式中，工作周期就是从产品开始研发到结束，至于销售是销售部门的事情，这就造成了两者之间的严重脱节，两个部门间也难免会发生一些扯皮的事。因为如果一个产品的销路不好，我们很难确定问题是出在产品本身，还是销售方面。现在一个产品的研发与营销都是发生在一个事业部中，这就基本上协调了原有的问题。

平安：这一次金山宣布成立了4个事业部，这是四个已经成形的平台，那么如果金山发现了其它很有价值的项目，而该项目又不可能马上达到形成事业部的高度，并且其特点有别于现有的事业部发展特点，那么这种事业部的方式会不会限制了金山公司向其他领域内的发展呢？

雷军：我们公司设有专门的研发管理平台，它具有研发职能和知识职能。对新产品而言，它可能在4个事业部内完成研发，也有可能在公司的研发管理平台上完成研发。取得的结果会根据公司的发展规划以及产品本身的特点决定它将所处的位置。目前，我们的研发管理平台上正在开发着几个新的项目。

平安：在营销方面，我发现现有的营销管理方面还是存在着一个横向的平台，这样会不会出现以往那样要做一个产品，便把全力投入在这个产品上而造成其它部分出现损失的现象？

雷军：现在，大的营销平台是一个相对于从前而言比较松散的管理，它有一个新名字叫营销经理联系会，它的主要目的是为了给各事业部的营销人员一个交流的机会，具体的人员管理还是在事业部内，至于可能发生的问题，金山公司至今还没有遇到，如果发生了，那么各事业部之间也还是会需要一定的协调工作。

平安：目前国内的其它软件企业还没有实现类似金山这样以事业部为主体的管理方式，那么您认为第一个迈出这一步会使金山拥有何种的优势？

雷军：优势是很明显的，因为四个事业部相当于四个公司，他们都有能力在自己的领域争得老大的位置。

平安：金山在这次拆分与重组的过程中，仍然延续了原有的几项统一，您能否向我们的读者介绍一下这几项统一以及为何要保留这样的统一？

雷军：主要有五方面的统一，分别是统一的财务、统一的人事、统一的营销平台、统一的管理以及统一的文化。其中我要重点说明的是统一的文化。因为企业文化是一个公司的灵魂和精髓，当我们在强调四个事业部独立运作的时候，如果不统一企业文化，将来会缺乏相互的认同与相同的目标，这样不利于产生大局观。譬如诚信，我们要在公司内部要求什么样的诚信？目前金山还是一个很单纯的公司，我们的员工都很直率，敢于大胆地提出问题，而金山目前的团结一致也是有目共睹的，我觉得这也是金山得以发展的坚实后盾。

其实这一次对雷军的采访还涉及到了其它很多方面的内容，但平安感觉以上的几点问题已可以使你明晰金山这次改组的实质和意义。在访谈的过程中，平安感觉到有关这次改组有一个极为重要的关键点，那就是人，特别是这四个事业部的带头人，他们分别是王峰、葛珂、高宁宁和董波。

五　九阴真经

以前就曾经听雷军谈起：“以人为本，不但是思想并且是利润。”当时平安还有些不甚了然，但在研究了这次金山改组的一些细节问题之后，平安豁然明白人在创造文化的同时，文化也在为人创造着价值。

第一个要讲的是王峰。由于他从前负责的是市场方面的事务，因此与平安的接触比较多。王峰于1998年加入金山，曾担任过金山词霸产品经理，金山公司市场部经理，金山公司营销副总裁的职务。刚进公司的王峰甚至还不太懂电脑，而今天他已经是金山公司的副总裁，并肩负着管理整个金山毒霸事业部的重任。还记得1999年金山公司决定提拔王峰的时候，在公司内部曾引起了一场不小的风波，因为当时有不少人对这个年轻人很不服气，但是随后，当王峰带领市场部门创造出了“红色正版风暴”的市场奇迹之后，很多人都不得不佩服金山公司慧眼识人的能力了。

雷军评论王峰的特点是：“勤奋和极具发展潜力。”我所认识的王峰也正是如此，每次与他交流，他总能讲出很多我所关心的问题中存在的结症。有人说：“王峰最大的长处在市场方面。”的确，那是他所一直负责的工作，但就平安的观察，他是在不断的学习与分析之后才把握住了市场的命脉，每当出现新的问题，他总会征求广泛的意见并经过细致的调研工作。

前文中平安曾提到，杀毒软件是目前我国软件市场中争夺最为激烈的一个部分。在技术方面,瑞星、江民与金山都有自己的特点，因此竞争的焦点就集中在了市场的环节，谁能抢占更大的市场，谁就将获取一定的主动权。而王峰的特长刚好解决了这种竞争的需要。因此，恐怕没有人比他更适合金山毒霸事业部总经理的位置了。

第二个要讲的是董波。董波能当上西山居事业部的总经理曾令很多专家大跌眼镜，因为董波以前是WPS2000的主要程序员，WPS Office的主要构架师，是一个技术方面的专家。由于他的经历，也许担任WPS事业部的总经理会更合理一些，但为何他却入主了西山居呢？

这同样是从董波的个人特点出发的。其实正是由于他是一名技术专家，金山才把他安排到了西山居的领导位置，因为游戏的研发过程中，要求更为快速的适应与提高能力，这种能力主要体现在技术方面。相比起游戏的制作，WPS可以说已经十分成熟，其拥有的研发人员也比西山居多出了近一倍，因此在这一时刻可以说西山居比WPS事业部更需要董波。

第三个要讲的是葛珂。他和金山之间有着不同寻常的一刻，因为当年金山所能付出的报酬可能不到他原来报酬的一半。雷军曾说，“我们要他接受这样的报酬，我今天想起来还觉得是很疯狂的，但结果是我们说服了葛珂。”

从今天的情况看，他的选择完全正确，因为在金山他找到了实现自己理想的方向。当金山宣布葛珂成为WPS事业部的总经理时，没有人怀疑他的能力。因为在近几年，WPS除要进一步提高自身的技术含量外，其在市场方面的主攻方向是在政府采购的环节，而葛珂不但从事过高端信息技术系统集成工作，还曾专注于企业级信息技术咨询与服务领域，负责过大型MIS系统、ERP系统和电子商务系统的销售及项目管理。他具有很强的谈判与协作能力，因此无论是从技术方面还是市场方面看，这个职位都非他莫属。

最后，我们再来看看金山词霸事业部的总经理高宁宁。金山词霸目前在市场中占据了龙头的地位，因此它的下一步应该是建立在稳定之上的发展。高宁宁，曾任某大型IT企业高层管理人员，此人擅长于管理，在金山公司进入精细化管理的阶



金山的团队

段，他为金山提供了极为宝贵的管理经验。我们都知道，良好的管理是保证一个企业稳定发展的关键，因此，坐在金山词霸事业部的总经理位置上，高宁宁当之无愧。

以上的四人，是决定今后几年中金山公司能否开创辉煌的核心。他们的作用毋庸置疑，而更重要的是，在他们每个人的背后，都有着一个能令其它许多软件厂商羡慕不已的团队。

目前，WPS事业部拥有的研发人员最多，达到了100人，金山毒霸事业部和金山词霸事业部各有60人，西山居为50人。

这其中蕴含了大量的人才，譬如西山居的罗晓音，他制作的音乐可能大家在《剑侠情缘》中早已听过，但在悠扬的音乐声中你是否知道，其实他还是一个优秀的管理人才呢？又如金山毒霸事业部的石英，提起他的名字也许你还感到有些陌生，不过提起“红客联盟”这个在国内响当当的名字，石英就是当年红客联盟的领袖之一，现在他在毒霸事业部中负责着防黑的研发重任。

没有人才的企业就好像是被抽去了灵魂的躯壳。而拥有人才的企业也必须善用人才方能对外挥出有力的拳头。这是一种内力，是一个企业要发展所必须具备的内在要素。

尾声

讲了这么多金山的优点，平安并不是想表明这个公司已完美无缺。譬如在创新方面，平安就认为它所做的还远远不够。就拿WPS来说，WPS Office中的文字处理、电子表格、幻灯制作、网页编辑、电子邮件、图片处理等功能模块和微软Office套件中6个功能组件：Word、Excel、PowerPoint、FrontPage、Outlook、PhotoDraw正好一一对应。全面兼容Office固然重要，但跟着别人的步调走，有可能导致失却了自己的特色。其实这个问题不光存在于金山公司，在大多数中国的软件公司中都存在过多模仿、缺乏创新的痼疾。因而在此，平安也想提醒这些公司莫要忘记：“李杜诗篇百口传，至今已觉不新鲜。江山代有才人出，各领风骚数百年。”

其实平安想要借此篇专题表现的是，金山的故事可以给你这样一种启示：历史的车轮将永不停息地向前滚动，未来还有无数的宝藏在等待着……而只有那些业精于勤的企业才能成为开掘它的英雄。

这是一个亘古的规律，对企业如此，对人如此。

媒体文摘

摘自：《经济日报》2002年03月05日



警惕信息产业“空心化”

■原作：秦海波

“在信息技术应用越来越广泛的今天，不掌握关键核心技术，我们会很被动，信息安全会受到严重威胁。”全国政协委员、西安交通大学电脑信息技术研究所所长侯义斌教授开门见山。

比如说微软的Windows操作系统，一直存在着“后门”这一安全隐患。利用事先预留的“后门”，微软公司可以进入装有Windows操作系统的电脑，调用或更改数据资料。在其最新推出的Windows XP中，微软更是采用了所谓的“激活技术”，对电脑的软硬件情况进行全方位监控。再如英特尔1998年推出的奔腾三代芯片，也有“后门”隐患。为此，我国政府当时发出了政府部门不得采用奔腾三代芯片的通知。

怎么办？我们还要不要搞自己的CPU？“当然要搞，这是一个关系到国家安全的重大战略问题。如果不掌握，我们将永远受制于人。”而且由于不掌握芯片、操作系统等核心技术，大把的银子流到了外国公司的腰包。这些年来我国的IT公司，很大程度上是给别人打工，整个IT产业的利润不高。

怎么搞？这些年来国家不是没有重视，不是没有投资，但为什么见不到明显成效呢？侯义斌建议，在CPU等关键技术攻关上，国家应采用“超常规”的发展战略，“要拿出当年搞‘两弹一星’的劲头来。”我国在CPU方面，与国外的差距有一二十年，这不是靠一两个企业或科研单位可以完成的，应当集中全国力量。另外，国外的研究人员就是专心搞研究，没有私心杂念；而我国的科研人员总是花精力来应付各种各样的社会关系，“无法保证专心高效的研究工作”。当年我国的国力那么薄弱，“两弹一星”都能研制成功，为什么？就是因为国家高度重视，而且科研人员全身心投入。现在的科研人员，需要向前辈们多多学习。

同时，在核心技术攻关上要学会借用外力，走与海外合作的道路。因为微电子研发已经积累了许多年的技术成果，从头攻关难度太大且速度很慢。“可能我们刚刚走了一步，别人已经又走了十步，差距只能是越来越大。”当然，借用外力有很大的困难，因为国外对关键技术输出有严格的限制。不过，目前台湾的微电子产业发展得很好，水平高、规模大、产业成熟，而且有向内地转移的苗头和趋势，应把握住这次机会。

QQ的企业版 Business QQ



■重庆 谭涛

出品网络即时通信软件QQ的深圳腾讯公司，已经推出了他们酝酿很久的企业版QQ（BQQ：business QQ），试用期间免费下载，现在的版本是1.1版，分为服务器和客户端，下载地址如下：



服务器端：http://bqq.tencent.com/download_server.shtml

客户端：http://bqq.tencent.com/download_client.shtml

请大家注意，服务器端只能安装在Windows NT系统中，在Windows 9X中无法安装，据腾讯公司的说明，可以安装在Windows NT 4.0、Windows 2000中，不过笔者的Windows XP也顺利安装成功。

企业QQ主要是在腾讯QQ的基础上，增加了企业用户需要的多方网络会议、手机短信息等强大功能，可以帮助企业轻松搭建内部即时通信系统，拥有自己的QQ平台。让企业在提高内部沟通效率的同时，大幅节省办公通信费用。

我们来看具体的使用。先从服务器端说起，毕竟这是BQQ和QQ最大的区别所在，安装完服务器端后，桌面会出现两个快捷方式，一个是企业QQ服务管理器，一个是用户管理器，实际上用户管理也包含在服务管理器里面，双击服务管理器，启动以下画面。

图1是启动BQQ服务管理器后的主界面。

右侧第二排的短信网关，是指企业短信服务的，其实也就是类似于移动QQ服务，点击之后出现图2画面，用户必须到图2中的蓝色链接处注册，输入公司和联络人的相关资料，网站会给你一个服务号码和密码，在图2中输入就可以开通了。只不过注册的手机向企业内部QQ发消息和内部QQ给手机发消息要通过BQQ服务器的网关管理。

图1中间三个大的按钮，停止和开启服务不用解释吧？参数设置看上去很吓人，其实就是设置一个端口，一般默认8000，不用修改。至于日志，就是察看一下服务器的情况记录。

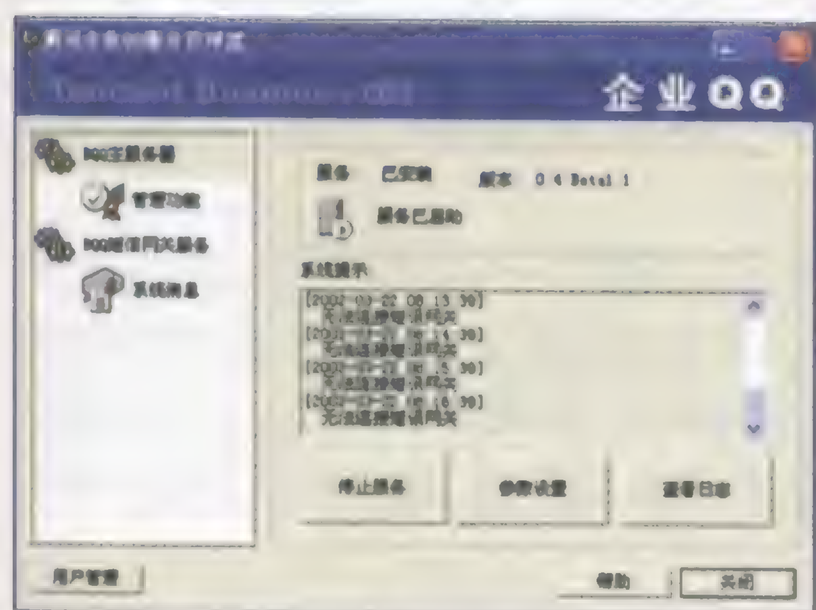
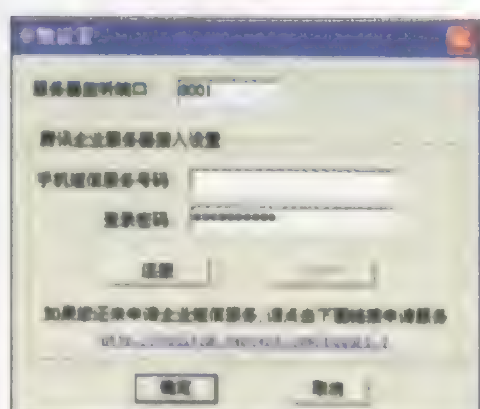


图1


图2

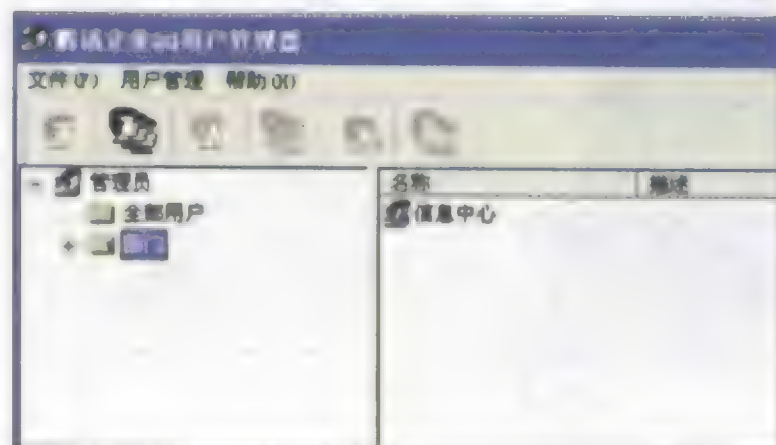
看到左下角那个小小的用户管理按钮了吧？哈哈，那才是服务器端的精华，点一下，Follow me!

如图3，管理员通过用户管理器，首先确定部门，如图4。

然后在部门下面确定用户的名字、密码，并分配一个BQQ号码（1001～9999，记得把最好的留给自己，哈哈，比如我用1001），这里的部门有点儿类似我们用的QQ里面的好友分组，只不过在客户端部门不能变化，不能增加、删除部门，也不能改变部门名称。

图5是增加用户的界面，如果要批量增加用户，只需要把图5中批量增加号码模式前面的选框勾上既可。

以后要修改用户资料、修改部门、调动用户部门，都可直接在用户管理器中进行，图6是修改用户资料的界面。


图3

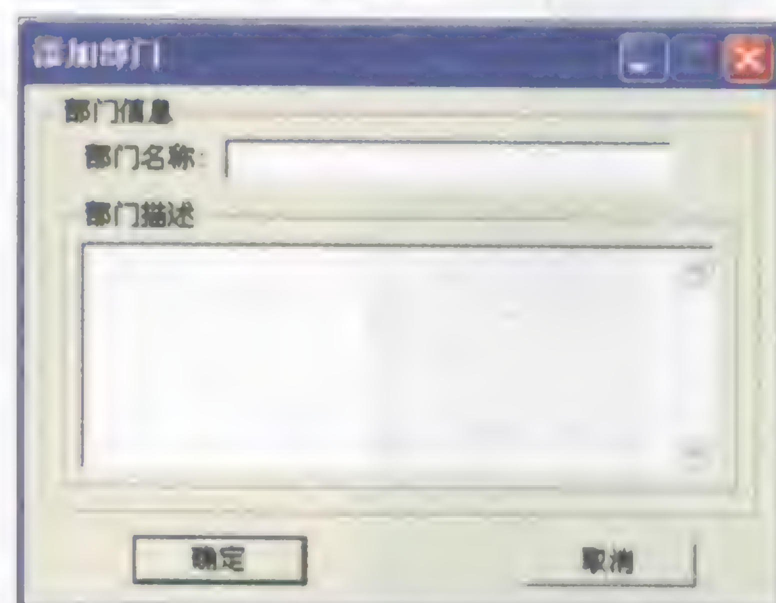
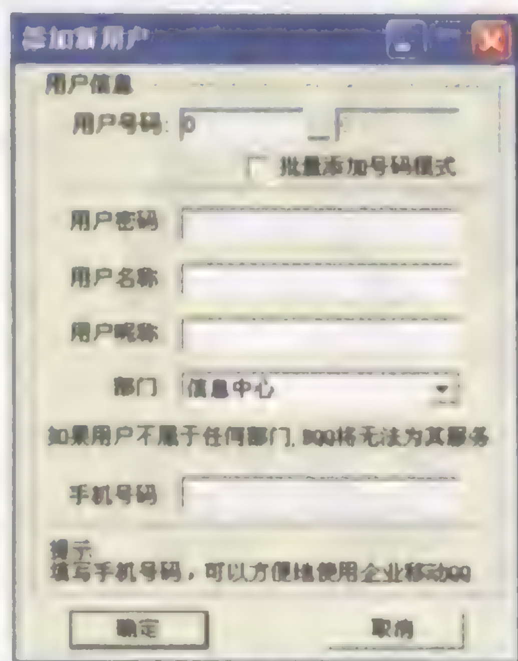
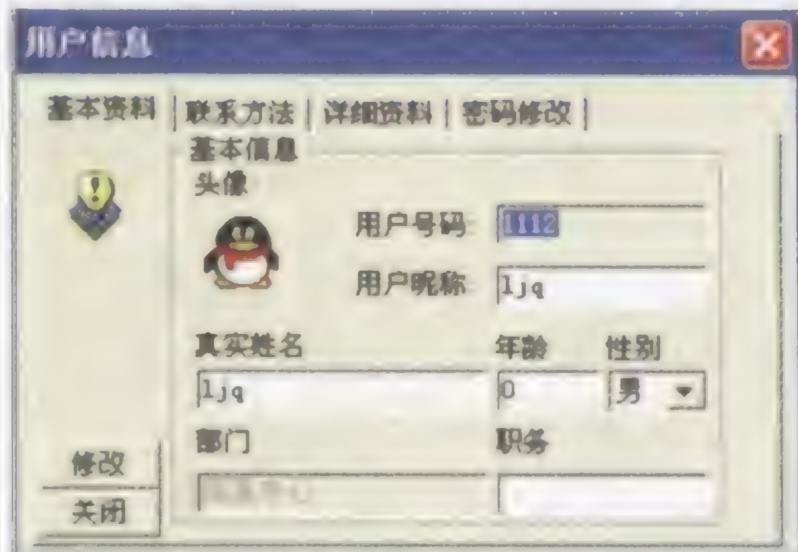


图4


图5


图6

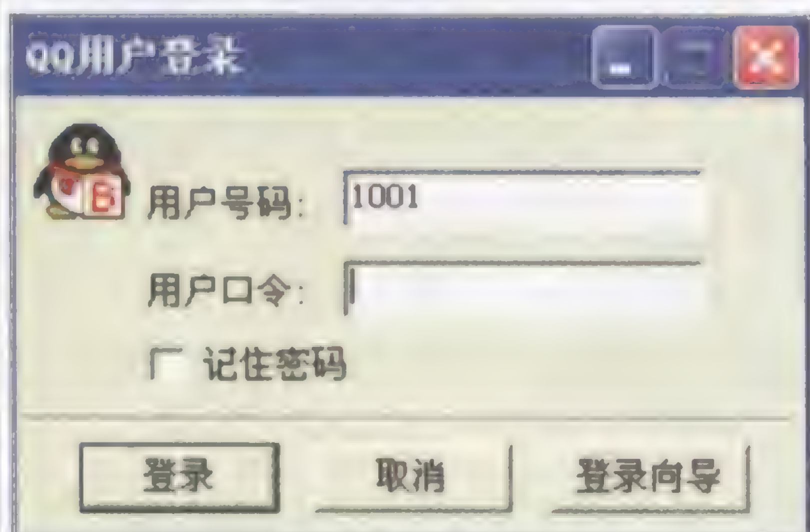
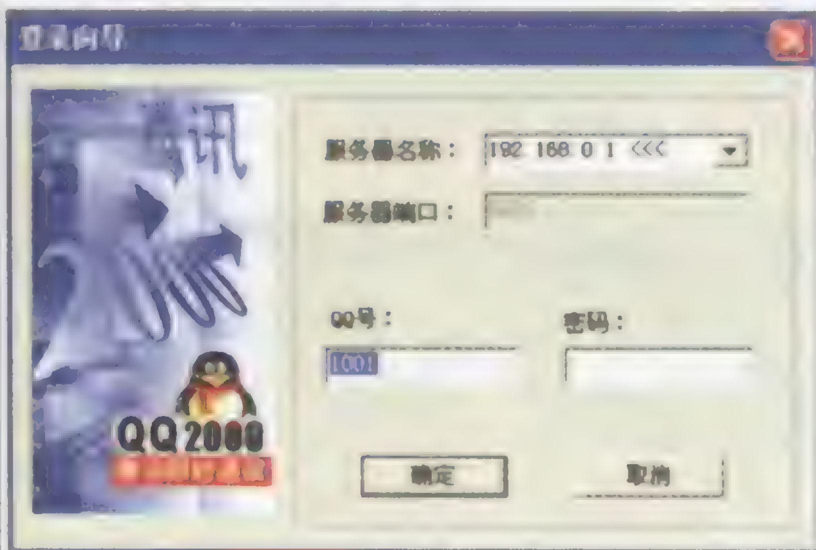
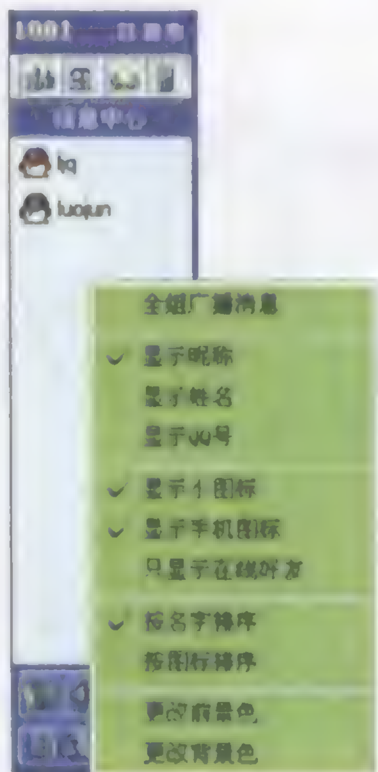


图7


图8


图9

客户端使用分配的号码和密码上线，在连接到服务器时，需要设置服务器名称，一般内部局域网的服务器地址都是类似这样的：192.168.0.1，端口不用修改，8000就行，客户端和QQ很类似，可以修改昵称、密码和个人资料。登录界面如图7。

第一次登录或要使用管理员分配的其他号码，会出现以下登录向导界面，如图8。

功能方面：

除具有QQ的所有功能外，BQQ主要有以下四个方面的特殊功能。

企业即时通信

未来的主流办公工具，比邮件更迅速、更具交互性、更具亲和力。允许在线状态监测、即时发送/接收信息、群发信息、个人资料查询、部门分组/自定义分组、即时存储对话记录、更改字体/样式/格式。

在同一个部门（也就是组）内可实现信息群发。这样方便诸如会议通知这样的信息传递。在组内单击鼠标右键，出现图9界面。

直接点击“全组广播信息”可向组内所有成员群发信息，更直接的操作是鼠标双击组名那个短条处可出现图10界面，看到图中的接收者不是一个人了吧？嗬嗬。

发送信息的对话框如图11，请注意图中的几个按钮，是我们很熟悉的。

在新版BQQ中，增加了可选择对话模式的按钮，就是和我们使用的QQ一致了，效果图如下。

在发送信息时，新增以下功能：根据腾讯公司的介绍，可直接在信息框贴图片，这个功能对我们非常实用。可在发送信息的时候携带附件（也就是原来的文件传输的改进），在选择附件时，如果选择的是图片文件，就会直接加到信息的最上面，但试用时发现文件无法显示，只是显示一个图片文件的名字，在接收者那儿双击该文件，可调用一定的程序打开图片，不知是否因为测试版本的缘故，该功能还没有完善。另外还可以引用前面的发言记录，按下图11中间一排按钮最右边的一个（默认是按下的）。

另外在QQ客户端，可修改自己的资料（和我们熟悉的QQ一样操作），界面如图12所示，但请注意部门是无法更改的。

网络会议功能

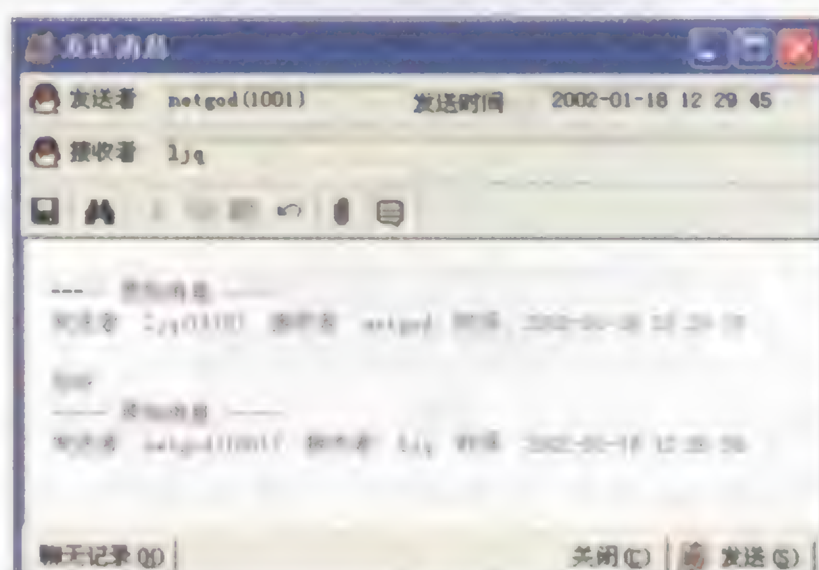
还要天天往会议室开会吗？企业QQ帮你提高会议效率，节省宝贵办公时间。基于文字、语音甚至视频的网络会议功能能满足用户的多种需要，同时大大降低成本。另外单独交流功能可使会议中部分成员之间的文字/通话被保密。网络会议同样具有保留会议内容/纲要功能。

BQQ有强大的网络会议功能，点击主面板上面类似于QQ聊天室位置的按钮。出现以下图13界面。首先创建一个房间，创建好的房间名字会出现在会议列表中。

在这个会议功能里面，笔者发现无法删掉房间，创建者也不行，也无法修改房间名字和说明，而且无论谁都可创建，在实际企业应用中，这样的设计恐怕很有问题，需要设计者加以改进。

进入会议房间后，界面如图14。


图10


图11

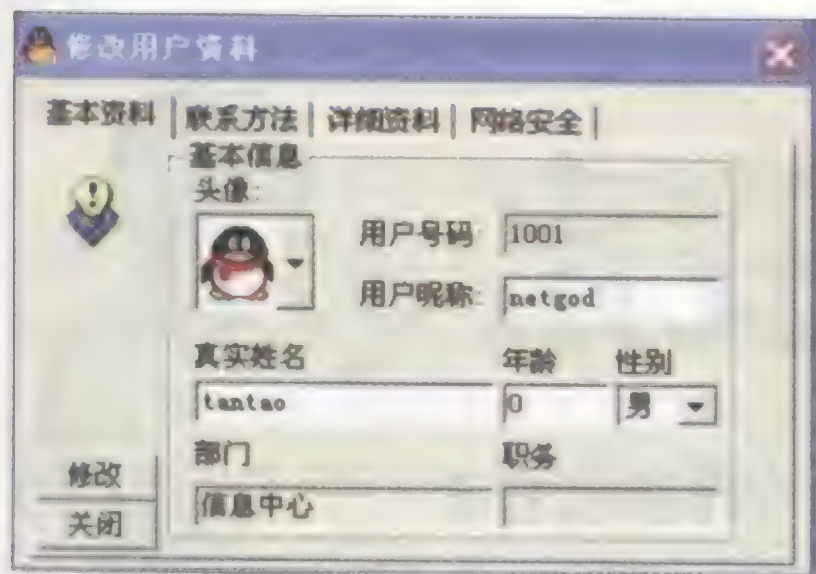


图 12



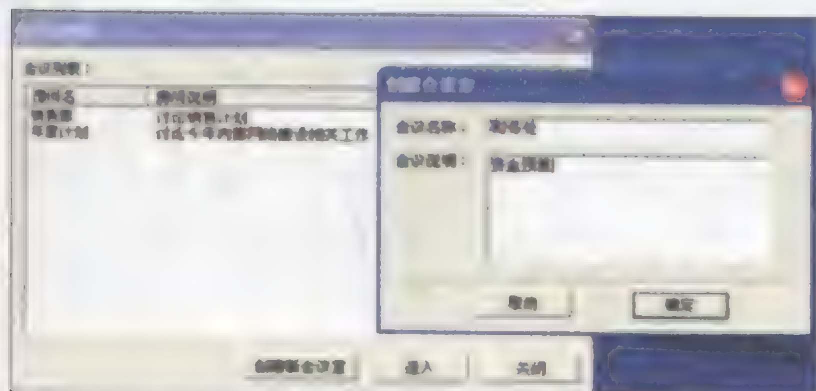

图 13

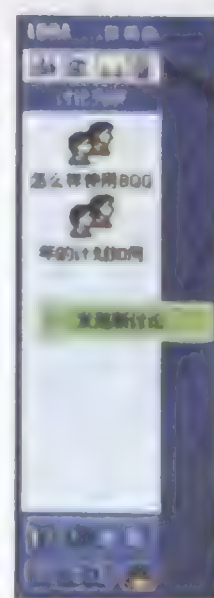

图 14

会议功能支持语音功能，也可对特定对象说话和悄悄话。只是没有看到如何管理，不过作为企业内部，恐怕没有谁敢在经理面前刷屏吧？但说主任的坏话好像主任看不到哦，哈哈哈。

分组讨论

可自行定义固定的问题讨论组，同时给出所有自定义讨论组的列表，方便发言及查看发言、查看日志等。

这个功能也非常诱人，也就是说，除服务器限定的部门分组外，每个客户端用户可以自行定义新的讨论组，在这个讨论组内可任意添加好友，可发布讨论主题和自己的看法，可加入一个主题讨论，也可以退出，也可以看别人发言，几乎就是一个小的BBS了。


图 15

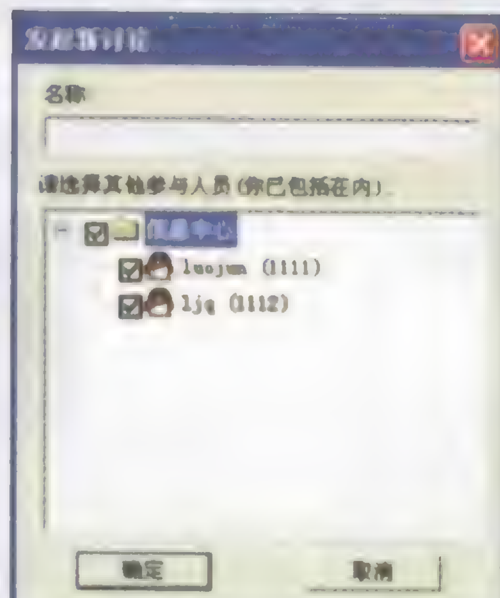
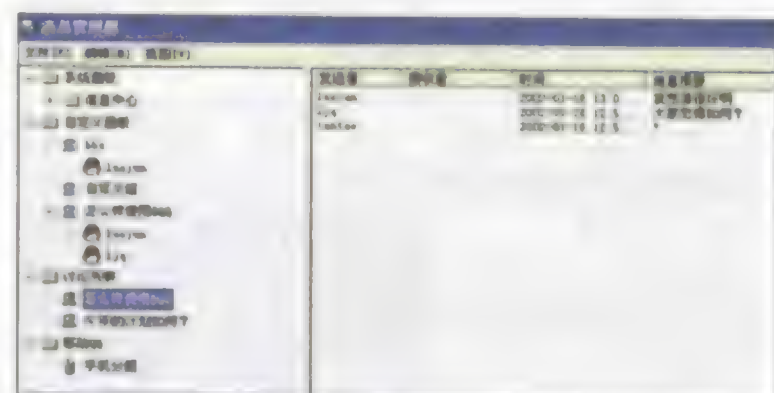


图 16


图 17


图 18

具体设置如下：

点击客户端主界面顶端第三个按钮，然后在组内右键单击，选择“发起新讨论”，如图15、图16。

在发起时确定主题，同时确定参加的人，当然未被邀请参加的人以后也可以申请加入。成功后在讨论列表中就会出现你确定的主题。如图15中已经有了两个讨论主题。

讨论的界面如图17。

其实就是一个类似于MSN Messenger的多人交谈功能，但这个可自己保存，而且可点击BQQ主面板的信息按钮调出信息管理器（也可以按照我们的习惯，从主菜单中选择信息管理）查看。这时候出现图18界面。

这个时候，是不是就有一些BBS的味道了？不过只能查看，要参加讨论还是要回到BQQ的主界面去。

企业短信中心

外出离开办公室时，公司同事一样可以方便地跟你联系。企业QQ用户可通过PC发送手机短信息到全国各地手机上，同时用手机也可即时回复短信到企业QQ用户的PC处，实现双向交流。这个功能和QQ的很类似，就不详细介绍了。

总体说来，BQQ的使用很简单，功能也不是很强大，且存在一定的问题。但简单易用一直是腾讯QQ赖以生存和发展的根本原因，现在的很多办公组件功能尽管强大，但使用起来很麻烦。另外据公司人员透露，BQQ正式版的功能远不止这些，因此腾讯BQQ还是应该有良好的市场前景。

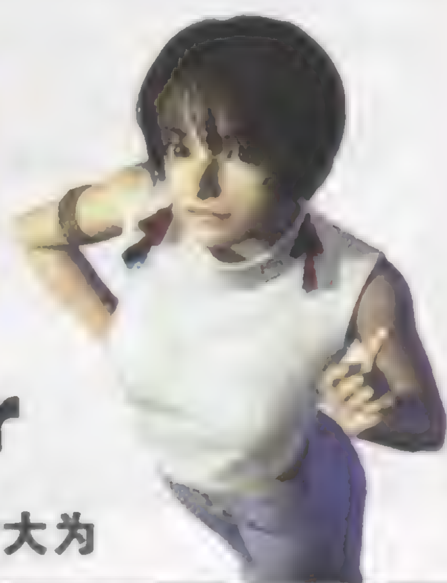
最后，我们来看看BQQ的主面板亮丽的身影吧（图19）。P



图 19

制作个人数字电影跟我来

——Windows Movie Maker



■江苏 俞大为



图1



图2



图3



图4

随着目前多媒体设备和网络的流行，拥有数码相机和摄像机的用户越来越多，怎样使用这些设备制作个人数字电影是这些用户最迫切的愿望，将其放在网上供人欣赏岂不乐哉！在这个时候Movie Maker横空出世，在使用其多种功能前先介绍一下：

利用Movie Maker捕获音频和视频素材（如源自传统相机或数字相机的家庭图片），将它们编辑整理后制成电影。制作好的电影可用于新闻、娱乐节目、推销产品、沟通商业信息或实现远程教学，甚至还可创建或通过导入图片制作单帧幻灯片。和Windows系列产品一样，该软件面向初学者，当然你也别太指望可以做出一些绚丽的动画特效来。

Movie Maker集成在微软的操作系统WinMe和WinXP里，首次运行程序会强制进入其教程界面，有兴趣的朋友可以适当看看，不过介绍得不是很详细。打开主界面分成四个区域（图1）：

工具栏：使用工具栏快速执行一般任务操作，它可以代替菜单的一些功能。

收藏区：使用收藏区对你录制或导入的音频、视频和静止图像内容进行整理。

监视器：使用监视器预览视频内容，其中包括一个随着视频的播放而移动的搜索滑块和用于播放视频的监视器按钮。

工作区：使用工作区对你制作的电影进行编辑。工作区由两个视图组成：情节提要和时间线，使你可从两个角度来制作电影。是不是很像Flash里的工作区？

下面介绍一下数字电影的一般制作方法。

第一部分 制作原始素材

1.点击右上角的“录制”按钮来制作素材（图2）。

2.这里可以见到在视频设备栏里显示“无”，同时在右面的预览窗口也呈现黑色状态，造成这一问题的原因是因为还没有连接视频设备，朋友们可不要犯同样的错误。（如果DV摄像机装有磁带，某些摄像机会自动进入“待机”模式，如果发生这种情况，请将DV摄像机切换回“播放”模式）。

3.如果你有多个音视频设备，可点击“更改设备”来选取你要录制的设备。最好把“录制时限”和“创建剪辑”两个复选框选上，前者的意思是录制默认时限为两小时，如果你的硬盘上没有足够的空间，该时间由质量设置与在你的计算机上所检测到的硬盘空间决定。如果不选择最大录制时间，则应该监视录制过程，以便在需要时停止录制。如果选择了“建立剪辑”选项，在超过录制时限后，将在指定位置创建一个带有通用文件名（也就是Tape 1.wmv、Tape 2.wmv，依此类推）的新电影文件。

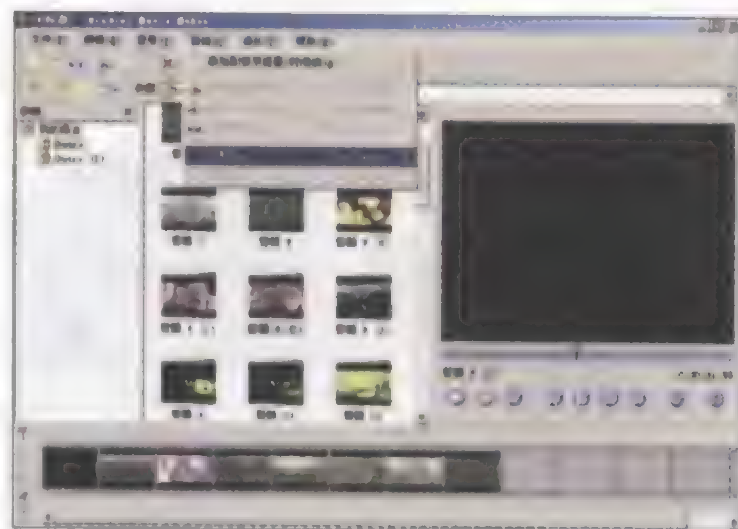
4.下面的品质选项非常重要。由于是制作原始素材，在硬盘的停留时间不会太长，所以笔者建议把质量选为最高（图3）。

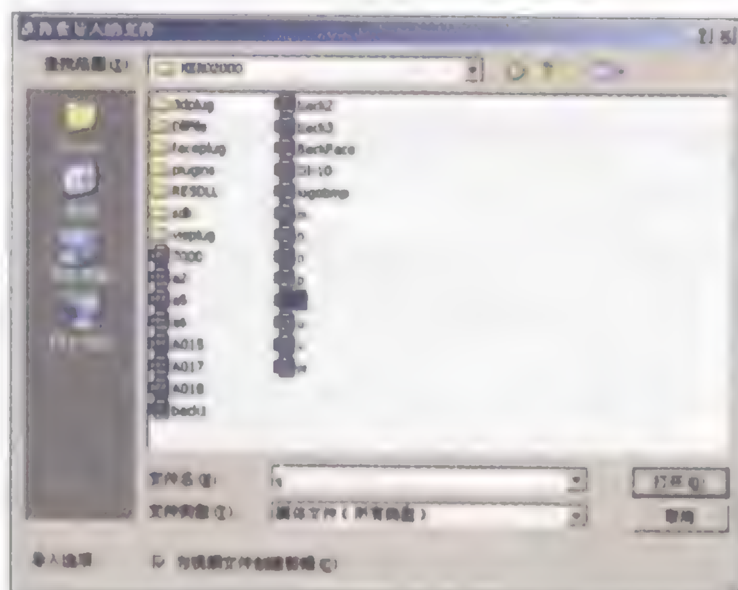
5.一切弄妥后就可以点击“录制”按钮进行实际操作，右边的预览窗口随着录制过程的进行在不断变化画面，当然在制作素材时你可以随时终止，这并不影响之前制作的内容（点击右边的“相机”按钮可在录制视频时截取一幅画面）。

6.完成后，会询问你把制作好的素材存放到哪个目录下面。把素材保存好后，程序会自动把原始素材分割成更小、更易于管理的片段，这些片段称为“剪辑”。通过这些剪辑，你可以对电影进行整理和编辑（图4）。

7.有时我们需要在原有剪辑的基础上进行再处理，分割成更小的剪辑。首先在收藏区中，单击你要分割的视频剪辑。然后在“播放”菜单上单击“播放/暂停”，或将监视器上的搜索滑块移动到你要分割该剪辑的点上。接着在“剪辑”菜单上单击“分割”。新剪辑的前半部保留了原剪辑的名称；后半部则使用原剪辑的名称再加上一个数字，如剪辑6（1），依此类推（图5）。

注：并不是每个电脑爱好者都拥有录制设备，那么我们就要调用已在计算机上储存的各种多媒体文件制作剪辑，点击“文件”列表里的“导入”按钮，那样你就可以在本地硬盘里查找需要的文件。该功能异常强大，几乎支持Windows下大部分多媒体文件和图像文件（图6）。


图5


图6

第二部分 对电影进行编辑

1.我们刚才制作的剪辑正躺在“收藏区”里，点击任意一个剪辑，把它拖拽到“工作区”里。如果有很多剪辑那就太麻烦了，批量粘贴的办法就是在“查看”菜单里选择“全部”，然后在“剪辑”菜单里选择“添加到情节提要/时间线”，那样在“收藏区”里的所有剪辑就会搬到记事本里了（图7）。

2.在那里可以按你想要的顺序重新排列剪辑，方法是点击一个剪辑，拖拽到你想调换的剪辑，这样就完成了剪辑播放顺序的调换（图8）。

3.接下来点击左边的“时间线”按钮切换，在上面有播放时间线显示，我们要完成对影片的剪裁。当你把鼠标指针移动到上面的时间线，有时会变成左右箭头的形状，这时按住左键不放，可以左右任意移动滑块，被删除的部分会呈现灰色状态（该项操作是可以恢复的），为了更好地把握时间，你可以点击旁边的“增减”按钮使时间表作相应调整，来实现淡出及淡入效果（图9）。

4.如果你需要在影片中进行解说，可以点击“话筒”按钮，如图10。最好把“视频音轨静音”选项选上，然后拿起麦克风放到嘴边，点击“录制”。

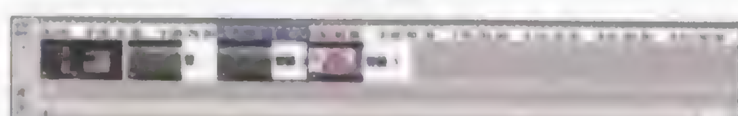
5.由于和视频同步进行，能不能跟上影片的播放速度，那就看各位的口才了！完成后把生成的WAV文件找个地方存放，同时其剪辑也在收藏区里出现，把它拖拽到工作区（图11）。

6.注意：视频剪辑和音频剪辑都可重叠播放。方法是要在两个剪辑间创建过渡，在时间线上单击第二个剪辑。向左拖拉第二个剪辑，使它与第一个剪辑重叠。重叠的区域表示过渡的长短，过渡的持续时间不能超过其相邻剪辑的持续时间。这样在欣赏电影时就能同时听到你“美妙”的声音和背景音乐了（图12）！

7.最后在“播放”菜单里选择“播放整个情节提要/时间线”预览一下，遇到不满意的地方还可以对影片做一些加工（图13）。


图7


图8


图9

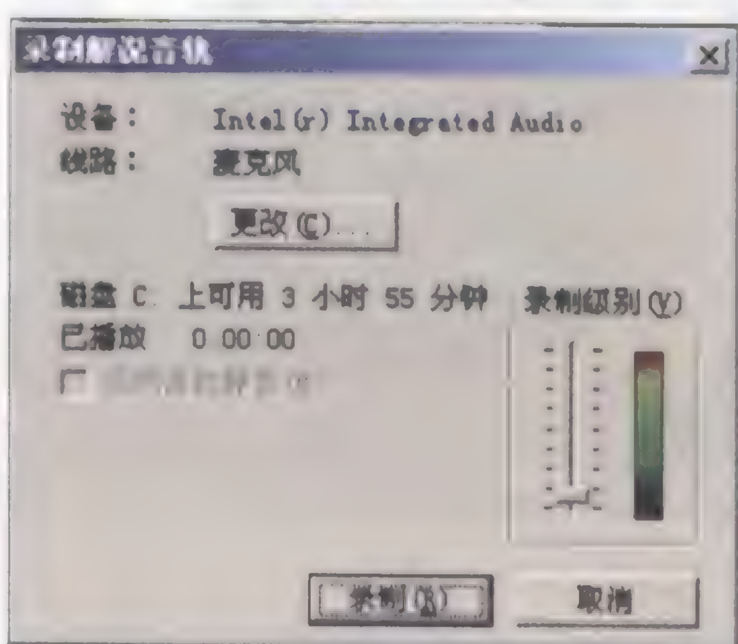
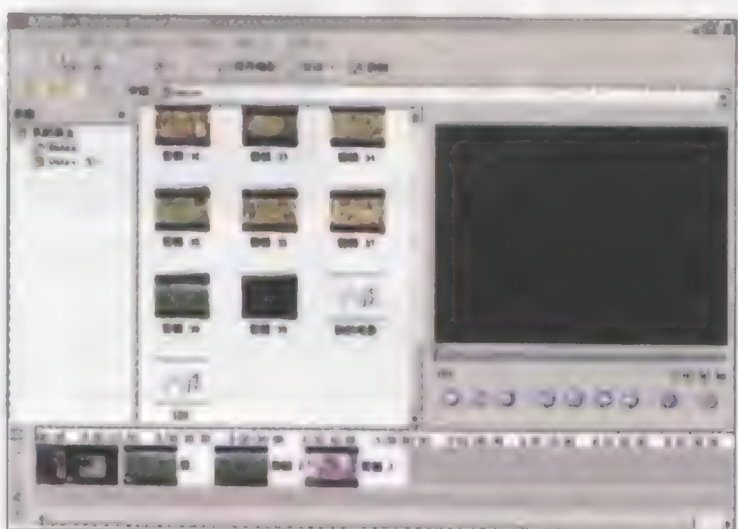


图10


图11

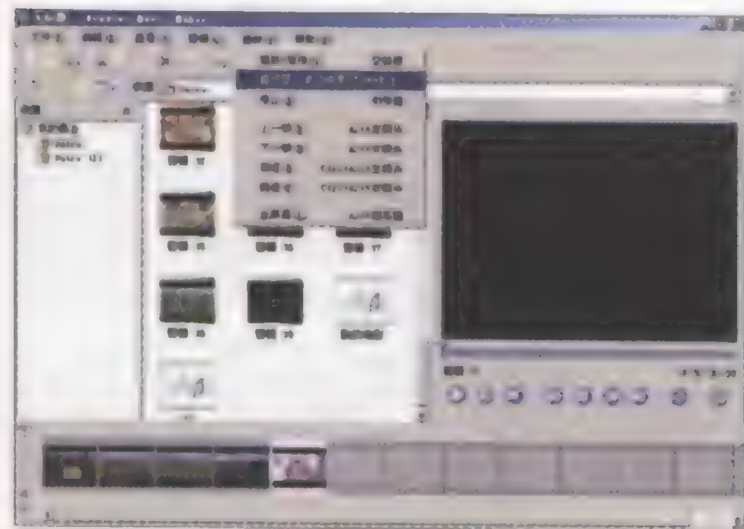

图13


图12

第三部分 储存影片

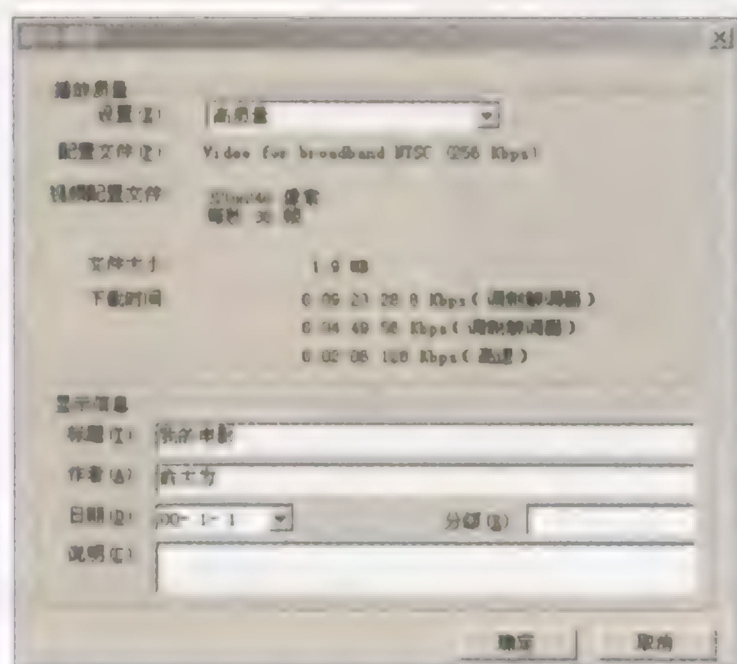
1.在“文件”菜单里选择“保存电影”(图14)。

2.在“播放品质”列表中，单击要使用的质量设置(由于是本地放映，尽量选高点)。可以在“显示信息”区域键入你希望当别人观看你的文件时显示的信息。在弹出的对话框中为电影键入一个名称，然后单击“保存”(图15)。

3.这时候程序会进行大量的压缩工作，机器最好不要做其他事情。完成后如果要立即观看保存的电影，请在Movie Maker对话框中单击“是”(图16)。

4.现在你制作的电影已正式在硬盘里安家落户，可随时使用Windows Media Player欣赏(图17)。


图 14


图 15

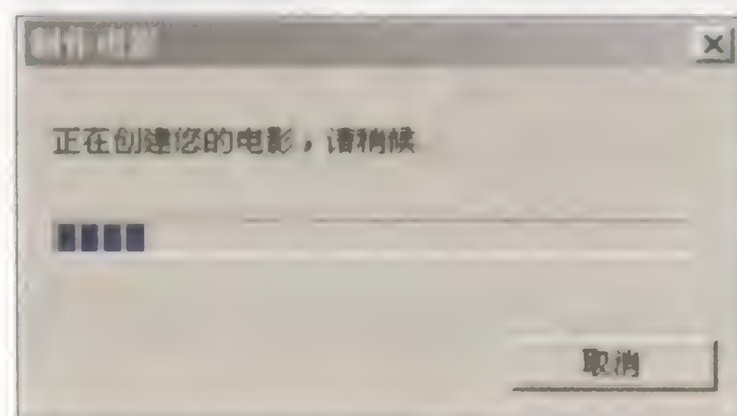


图 16


图 17

第四部分 发送到Web服务器

做出来的电影如果“孤芳自赏”，就有点太浪费了！下面教各位如何将电影发送到Web服务器。

1.在“文件”菜单上，指向“将电影发送到”，然后单击“Web服务器”(图18)。

2.在“设置”列表中，单击你要使用的质量设置，图19、图20笔者给出在网上播放的质量图，各位可按照实际情况自由选择最适合观众连接速度的质量。

播放质量*	配置文件名	音频属性	音频比特率（以每秒千比特数计）
其它	低比特率语音内容音频 (6.5 Kbps)	单声道	6.5
其它	拨号调制解调器 FM 广播质量音频（28.8 Kbps 单声道）	22 kHz 单声道	20
其它	拨号调制解调器 FM 广播质量音频（28.8 Kbps 立体声）	22 kHz 立体声	20
其它	拨号调制解调器音频 (56 Kbps)	32 kHz 立体声	32
其它	单信道 ISDN 音频 (64 Kbps)	32 kHz 立体声	48
低	接近 CD 质量的音频（64 Kbps 立体声）	44 kHz 立体声	64
中	CD 质量音频（96 Kbps 立体声）	44 kHz 立体声	96
高	CD 质量透明音频（128 Kbps 立体声）	44 kHz 立体声	128

图 19

3.如果“主机名称”框中未列出你的Web站点主机名，请单击“新建”(图21)。

4.在“Web站点主机的好听易记的名称”框中，为你的新Web站点主机配置文件输入一个名称，该名称将被添加到主机名列表中，以备今后从中选择。在“将电影发送到此站点的FTP上传地址”框中，输入FTP地址。在“观看发送到此站点的电影的Web地址”框中，输入该Web站点地址(应包括http://部分，如：http://www.ddwgej.net/)，输入你主页的名称，然后单击“确定”(图22)。

5.重新回到“发送到Web”窗口，在“用户/注册名”框中键入用户名，在“密码”框中键入密码。如果要保存密码，选中“保存密码”复选框，然后单击“确定”，将电影发送到Web站点(图23)。

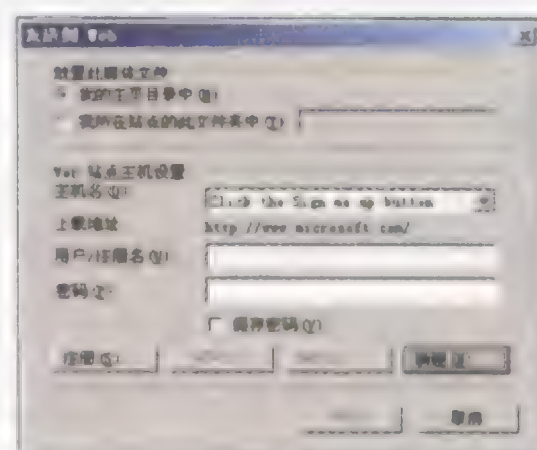
6.余下的工作就是在你的主页用HTML给电影文件制作一个超链接，并配上详细的说明文字，以便浏览者能在网上收看(限于篇幅我也就不再介绍)。

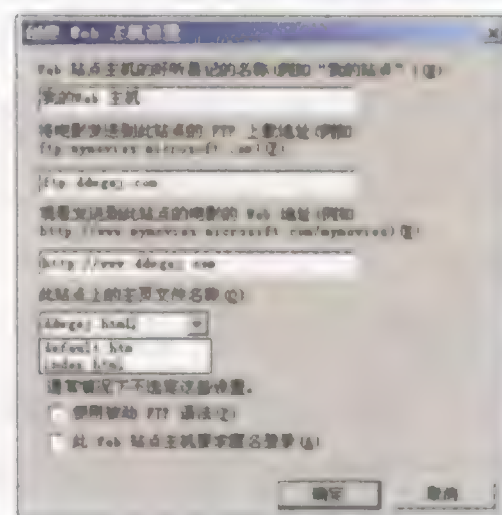
7.还可以将制作的电影作为电子邮件的附件发送。但需要与你的电子邮件服务提供商联系，查看对发送电子邮件附件有无文件大小限制。

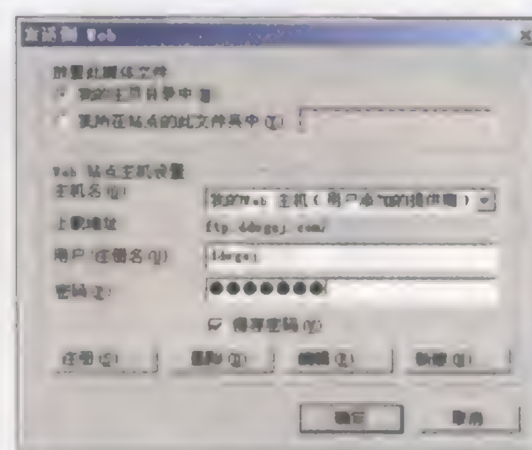

图 18

播放质量*	配置文件名	视频显示尺寸（以像素计）	视频比特率（以每秒千比特数计）	音频属性	音频比特率
其它	Web 服务器视频 (28.8 Kbps)	160x120	20	8 kHz	8
低	Web 服务器视频 (56 Kbps)	176x144	30	11 kHz	10
其它	单信道 ISDN 视频 (64 Kbps)	240x176	50	11 kHz	10
中	电子邮件和双信道 ISDN 视频 (128 Kbps)	320x240	100	16 kHz	16
高	宽带 NTSC 视频 (256 Kbps)	320x240	225	32 kHz	32
其它	宽带 NTSC 视频 (384 Kbps)	320x240	350	32 kHz	32
其它	宽带 NTSC 视频 (768 Kbps)	320x240	700	44 kHz	64

图 20


图 21


图 22


图 23

信息查询工具大搜索

■陕西 王伟

网络世界总是在悄悄改变着我们的生活。如今，连邮政编码都可以直接上网查询，但网络发展日新月异，网上资源浩如烟海，用户仅人工简单搜索一番也得花不少时间，好在如今很多的信息查询工具应运而生，它们大部分都是免费软件，对信息的查询不仅快捷方便，而且省时省力，下面对一些信息查询软件一一分类介绍如下。

一、邮政查询

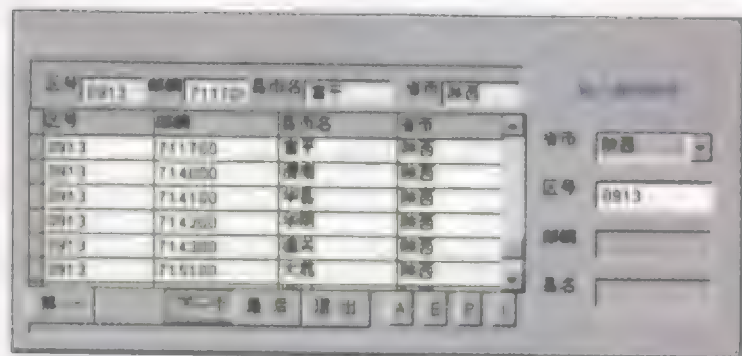


图1 全国邮政区号查询系统

经常打长话的朋友有时需要具体查询区号和城市之间的一一对应关系，邮寄包裹或信件时也需要查询当地的邮政编码，利用邮政查询软件就可直接轻松实现它们之间的转换。邮政查询使用非常简单，用户只需输入全国任一电话区号，便可在弹指之间查到电话区号所在城市名称及邮编等信息，同时，也可输入城市名反查邮编及区号，免去查找电话手册的麻烦。该软件目前还是共享版本，下载之后需要安装运行，软件大小3.7MB，下载可以直接去作者的主页：http://pcft.126.com。软件的界面如图1。

二、手机号码所在地查询

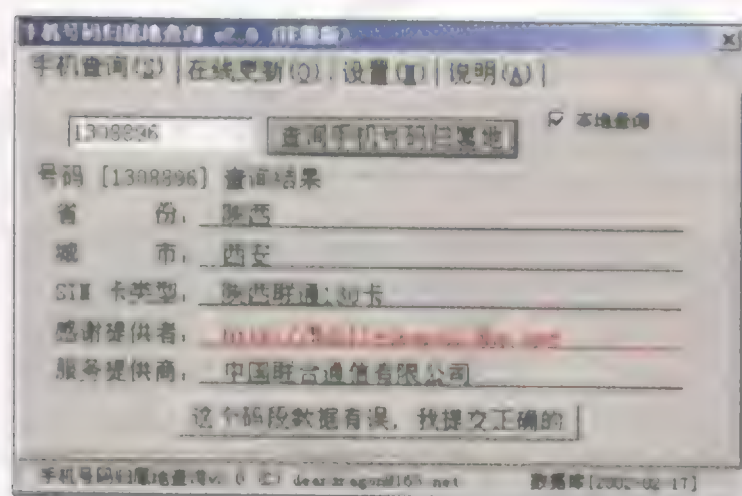


图2 手机号码所在地查询

注：本软件在本期中国共享软件已介绍，在此不再赘述。

三、日历查询

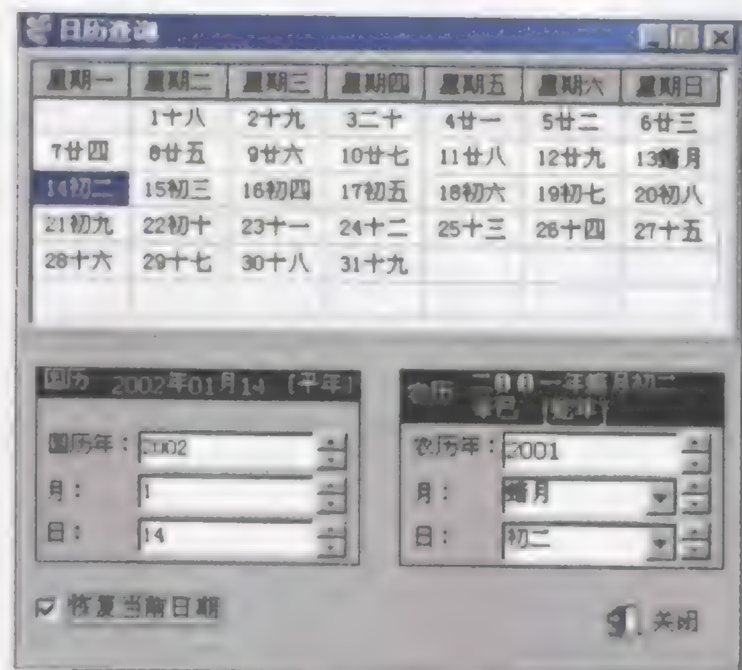


图3 日历查询

日历查询软件可帮助用户进行公历和农历的互换，并有天干、地支等农历节气的信息，该软件界面非常简单，易于使用，左边显示公历，右边显示农历，目前可以查询1901~2050这150年内的数据。为了避免查询的混乱，软件在最初使用时显示的是当前日期，以后也可以选择恢复当前日期。有了这样一个日历工具，基本就有了一本厚厚的日历年鉴。软件下载之后可直接使用，大小只有208kB，而且是一个完全免费的软件，下载地址之一为：http://www.csdn.net/cnshare/soft/6/6835.shtm。软件界面如图3。

四、换算宝典

日常生活中我们经常会需要进行一些单位的换算，例如英寸换算成米等，换算宝典可以方便地在200多个常用计量单位之间进行换算，内容涵盖了从普通长度单位到电离辐射等多个方面，而且用户还可以根据自己的需要添加、修改或删除分类和换算单位等。具体使用时在左边窗口输入数字并选择单位后，选择后边待换算的单位即可得出换算结果。除了可以对单位进行换算外，通过增加删除选项，用户还可以通过添加货币比率等进行货币之间的换算。该软件今年初才刚刚推出，界面非常漂亮，操作简单，它作为一个纯绿色的免费软件，下载文件只有800kB，下载站点之一：http://www.download.com.cn/show.phtml?action=detail&id=5862。软件界面如图4。

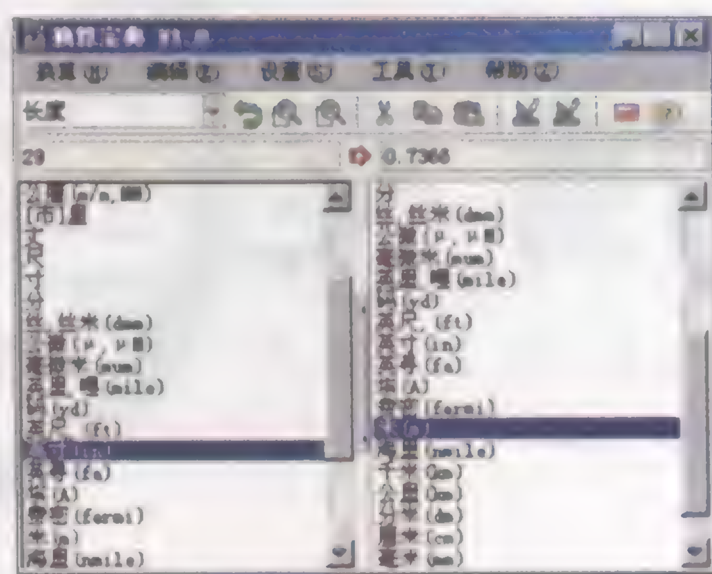


图4 换算宝典

五、列车车次查询

近年来列车时刻几乎是一年一个变化，因此软件的更新非常快，动不动就过期，不过网站对列车时刻的更新却总是跟着形势在走，列车时刻查询可以到西安铁路分局网站http://www.xa-rail.com.cn/chaxun/query/index1.htm或南京火车站网站 http://www.njstation.com/ 查找，这里提供最新最全列车时刻的智能查询，既可以根据车次查询沿途到站时刻、停留时间、各种铺位的价格等详细信息，还可以根据起点到终点两地的运行区间进行车次查询，非常方便。此外，快点网络（http://www.kuaidian.com.cn/）除了能查找列车时刻，还能查找航班信息。

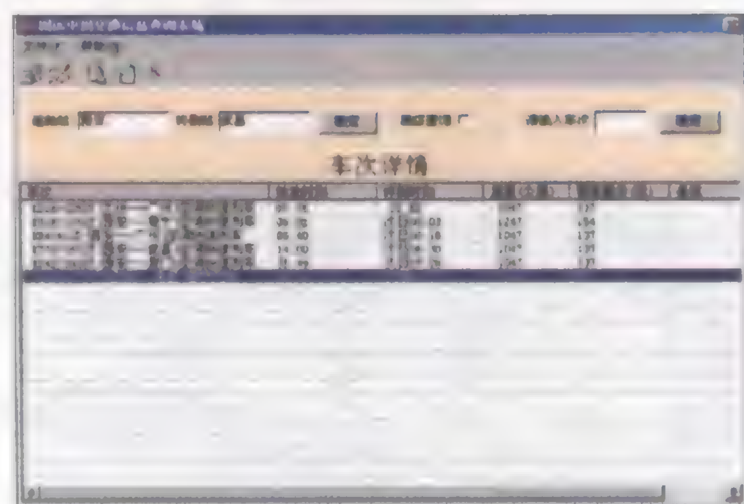


图5 中国交通信息查询系统

"中国交通信息查询系统"作为一款交通查询工具，能为你提供铁路客运各车次的线路、经停站、起终时刻、运行时间、距离、票价以及中转站选择。是自2001年10月21日列车提速后第一套最新列车时刻查询软件，车次信息全，提供2500多条客运列车信息。

安装完成之后运行将会进入主界面（如图5），提供了按照起始站点和车次两种基本查询方式，并且还根据用户的需要提供了高级查询方式，即按照时间及中转站进行查询。以查询西安到武昌的火车时刻表为例，在"起始站"和"终到站"中分别输入"西安"和"武昌"，为了方便用户，该软件提供了简码输入方式，即只需要输入地址的首字母或拼音就会出现与之相关的地址列表，你可以从中直接进行选择。输入完毕后，点击"确定"就会在主窗口中显示详细的车次、发车到站时间、里程及票价等基本信息。



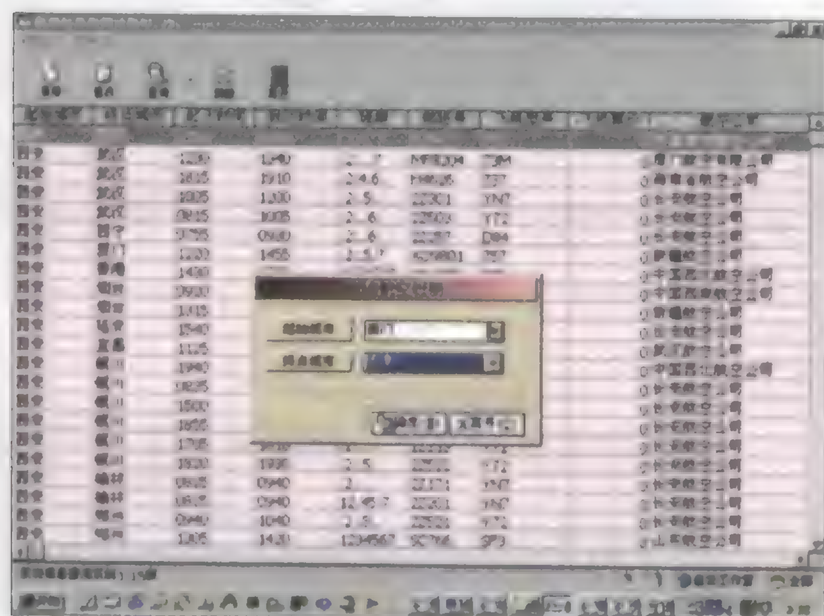
有时会出现这样的情况，所查找出来的信息过多，但并不全都是你所需要的，那么你可以在"高级查询"中进行设置以保证数据的准确性，选中"高级查询"后会出现时间和中转的设定，输入指定的时间和地址再次查询就可以列出你所需的数据。也可以只查询某趟车次的情况，方法与按照地名查找方式一样，在这里也支持模糊查询，你无需输入完整的车次而只是输入其中的一部分即可。

如果想查看列车车次的详细信息，直接双击查询窗口中的数据就会弹出这个车次更详细的信息。信息窗口中包括车次时间、到站时间、运行时间等；票价信息还提供了硬座、软座、硬卧及软卧不同位置的价位；最后是该车次沿途经过的所有站点，当你将鼠标移动到某个站点上就会出现到达该站点的时间及里程等信息。此外还可以将车次的信息打印出来，以供随时参考。

该软件还有非常方便的地方，就是所输入的起始地址并没有直达车次时，能智能出现多个中转站点可供选择。例如当我们要查询从"西安"到"武昌"的车次时，软件就会出现提示无法找到直达的车次，但是系统能自动帮你提供中转站。当你在中转站点列表中选定某个站点后，主窗口的左右两边就会出现可以进行中转的站点。

如果以后列车时刻又将发生变动，软件还提供升级，非常方便。但目前该软件为共享软件，使用一定次数后会提示用户注册，同时会随机删除或更改所带库文件的记录，即无法继续保证数据的完整性和准确性。下载文件大小为5.8MB，为压缩版本，解压之后即可安装，它使用于所有的Windows版本。该软件下载地址之一：http://www.aborun.com/chinese/traffic.htm。

另外一款非常值得推荐的列车时刻查询软件名称为“石开列车时刻表2002”，该软件界面非常精美，功能也很齐全，更重要的是，目前它的使用完全免费，而且还是一个绿色软件，具体的使用非常简单，这里不作详细介绍，它的下载地点：http://www.railsky.com/software/timetable.exe。


图6 航班查询系统

六、航班查询

对于航班来说，“航班信息查询系统”可以让用户对航班进行查询、编辑、增加、删除等操作。它已拥有全国各城市大量的航空信息，查询起来非常方便。该软件既可以按照航班来查询，也可以按照两地城市名来具体查询航班信息。如果系统有一些遗漏的地方，用户还可以自己手动增加一些航班信息。该软件可同时运行于Windows 95/98/NT/2000。为方便用户使用，该软件还增加了可用城市的拼音首码查询。软件压缩版本大小594kB，也是一个完全免费的绿色软件，下载站点之一：http://nj.onlinedown.net/hbxxcxxt.htm，图6是软件的界面。

七、报刊查询

报刊查询目前主要是通过网站，例如http://www.post.com.cn/spec-serv/np-search.htm能提供大量报刊的查询，可通过邮发代号、报刊名称、发报邮局、报刊类型等限制条件进行报刊的查询工作。此外该网站还可以提供特快专递、邮资、邮政编码等业务查询。此外，山东邮政在线也提供报刊的查询工作，网址为http://www.sd185.com/183/baokan/baokan_cxtjsr.jsp，它还提供模糊查询。


图7 股票查询

八、股票查询

对股民来说，对股票代码和简称的速查显得尤为重要，股票查询系统为用户提供方便的股票信息查询，该软件还支持模糊查询方式（代码或简称），能使用户迅速知道该股票的代码、简称、总股数、流通股数、所属行业、板块、主营范围等，并提供以各字段排序的功能，使用户能方便地对各种股票排序、归类。该软件查询功能比较齐全，实际应用的效果较好。软件安装文件大小约为1.9MB，是一个完全免费的软件，下载站点之一：http://nj.onlinedown.net/jianminggpcxsc.htm，图7是软件界面。

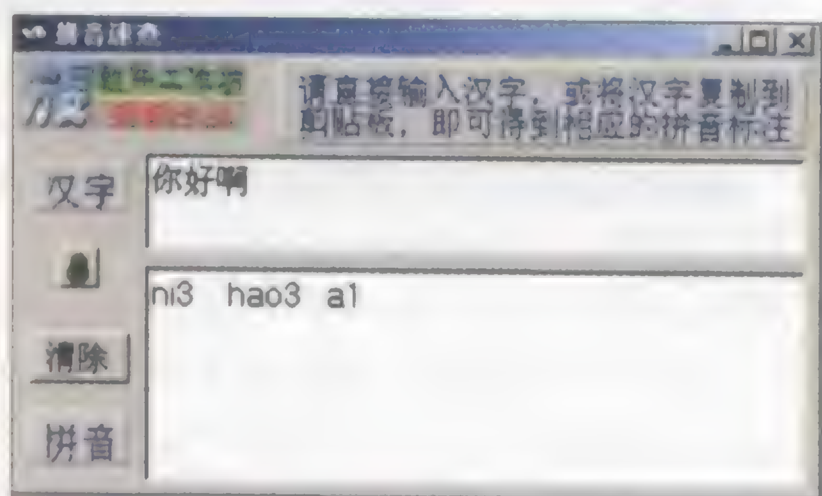


图8 拼音速查

九、拼音速查

习惯使用拼音输入法的朋友一定会有某种尴尬，明明某个汉字会写却不知道该如何发音，以至于在以后汉字输入时也有麻烦。拼音速查就解决了汉字与拼音的对应问题。它的使用简单，功能却很强大，直接拷贝汉字到文本框中即可，下边对应就给出了该汉字的拼音（如图8）。

拼音速查是一个免费软件，它用于所有的Windows版本，文件大小只有300kB，解压之后即可直接运行，软件的下载可以去作者的主页：http://roadcom.3322.net/。

十、网址速查

网址速查是一个专门收集网址的软件，软件界面如图9。它对网址进行了分类整理，大大方便了用户在上网时的信息搜索。网址速查收集了各种类别的网址，你只要找到该网址类别并点击感兴趣的链接，无须输入网址，仅仅用鼠标一点即可打开一个新窗口来浏览该网页。该软件长期免费使用，而且还可以随时去软件主页获取升级服务，它的大小为483kB，网址速查的下载站点之一：http://ln.skycn.net/down/webaddress.exe。



图9 网址速查

十一、IP地址查询

在网上逛悠的时间长了就会对IP地址发生兴趣。这包括两种情况，一是知道了IP想查找对方所在地，二是知道网址想反查对方的IP地址，对第二种情况来说只需要在Windows系统中运行Ping命令就可以实现，而通过IP查对方的物理地址除了登录国际域名查询网站（http://www.nic.com/nic_info/whois.htm）之外，还可以通过著名的“追捕”软件来实现。

追捕安装完成之后，在对话框中输入IP，在没有连网的情况下也能显示对方的所在地，这个服务称为智能追捕。如果还想查看对方的域名和对方机器的服务器功能，需要电脑连上网络，选上相应功能的复选框，然后点击追捕即可。输入对方的IP后能追捕到的详细信息依次为：对方所在地、对方的域名、操作系统和HTTP服务的类型、FTP和TELNET服务的属性，POP3、SMTP服务的状态和其他包括DNS、SOCK、NETSPY、NETBIOS和GOPHER服务的属性，最后通过追捕得到的是对方的机器名。另外，这个软件还可以通过域名来解析IP。这个软件还有很多方便的地方，例如可以从剪切板直接取IP地址，同样还可以把查询结果放到剪切板上，此外还可以设置智能追捕功能，在激活追捕时可自动从剪切板上取出IP地址进行查询，最小化之后软件以一个小图标隐藏在系统托盘中以方便调用，目前追捕的最新版本为1.70，是免安装版本，解压之后直接可以运行，文件大小563kB，下载站点之一：http://nj.onlinedown.net/wry.htm，图10为软件界面。

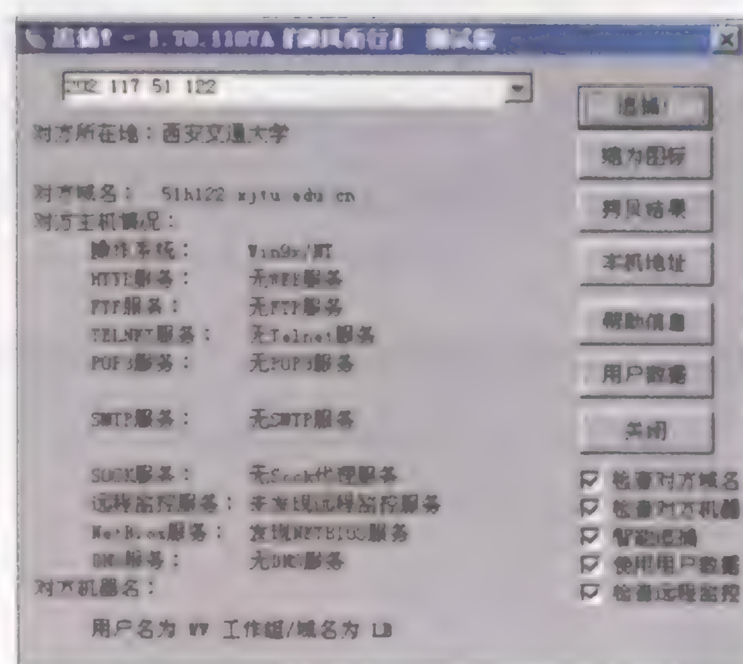


图10 追捕

十二、成语速查

成语速查是个很实用的词汇学习工具，它使用起来非常方便，犹如一本成语词典。在该软件的界面上既可以手工输入成语，也可以在下拉列表中选择成语，它的使用考虑得十分周到，既有拼音发音，也有成语的详细解释，并提供了成语的出处，此外该软件还给出了部分成语的例句，如图11。

成语速查是个完全免费的软件，也可以在所有的Windows系统中使用，该软件的压缩版本大小985kB，解压之后即可使用，是一个绿色软件，它的下载站点之一：http://ln.skycn.net/down/idiom.zip。

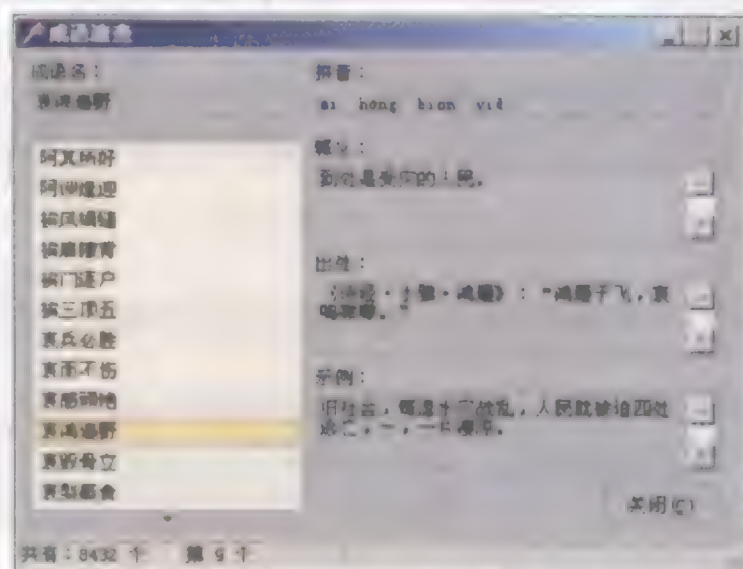


图11 成语速查

中国共享软件

■重庆 CoCo

最近CoCo在和一些软件作者聊天的时候，很多开发者都意识到，即使是小型的共享软件，在当今时代也不是仅仅凭一个人单枪匹马就能创造出来的。国外大部分的优秀共享软件，很多都是一个个团队开发出来的。一个人的能力总是有限，程序高手、美工高手、管理高手和销售高手合在一起，才能使软件更加完美，希望有志于共享软件的朋友们，能将志同道合的人聚集在一起，开发出和国外共享软件相抗衡的好东西。

图片合成、贺卡制作利器——幻影 2002

版本： V2.00.9
大小： 10.4MB
作者： 刘昌伟
性质： 共享
平台： Windows 9X/2000/NT
主页： http://www.bravetech.com
下载： http://www.bravetech.com/downloads/HY2002Full.exe

让你的几幅照片移花接木，来个乾坤大挪移怎么样？那你就可以选用幻影2002了。这是由BraveTech工作室新近推出的一款数字照片制作工具，使用最新图像融合技术,可以把一幅或多幅图像之间以及背景平滑地融合在一起。它的优点在于简单的操作能实现许多高级效果,让不熟悉图像制作的朋友也能轻松地将从数码相机得到的照片或扫描的照片制作成亮丽的数字照片，充分展示个人风采。使用它可以为你的照片添加艺术像框和美丽的小饰品，只需要轻轻移动鼠标，就可以做出一幅新的艺术效果图像。可以制作出朋友、家人、明星偶像合影留念；可以在世界知名建筑、海光湖色、青山绿水之间留下靓影，利用它还可以制作出精美的卡片。

笔者点评： 每款软件都要有自己独特的功能，否则很难在软件市场立足。说到图形软件，除了Photoshop、FireWorks、FreeHand、Paintshop、PhotoImpact，真的很难找到适合一般用户的傻瓜式软件。对于一般用户来说，可能只要求将自己扫描的图片加上一点效果,漂亮的边框或者是嵌入一幅风景画,要用Photoshop的话，未免小题大做，而幻影2002就是针对此类用户开发的一款共享软件。使用它，可先选择自己的照片，选择边框，选择背景，选择效果，一幅满意的图像就生成了。你还可以将自己做好的图形传到软件的网站上去，和网友们共同切磋图片制作技术。在国外图形软件充斥市场的今天，真希望能看到更多的此类国产软件的诞生。

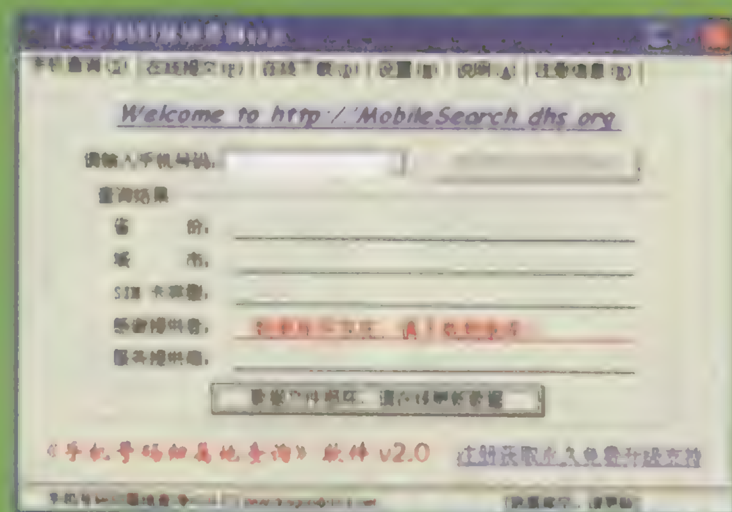

幻影2002

手机号码地域好查询—— MobileSearch

版本： 2.0
大小： 400kB
作者： 左敬龙
性质： 共享
平台： Windows 95/98/2000/NT
主页： http://mobilesearch.dhs.org/
下载： http://ln.skycn.net/down/MobileSearchII.exe

一款电话号码所属地域的数据库查询软件,收录了移动和联通的绝大部分号段的开户地和SIM卡信息，码段信息包括：省份、城市、SIM卡类型。共有四万多条码段记录，而且数据在不断更新中，软件提供了在线下载最新数据库的功能，你可以及时更新你的数据库。同时该软件还提供了在线提交数据功能，如果你发现某号码的归属地有误或尚未收录,就可以将正确的信息提交到软件的数据库中，如果你直接写信给作者并提交有效数据达到50条，就可以在该软件中申请获得免费注册码，成为合法注册用户。

笔者点评： 我们通过电话号码的区号能够很方便地查询每个区号所在的地域，知道所属地域的话也能很方便地查询该地区的区号。当今的信息时代，走在路上，满大街都是手机的铃声，但是和固定电话不一样，我们无法通过电话簿查询到一个电话号码是属于哪一区域，有时觉得不是很方便，如果单从手机号码就可以确定打来电话朋友的位置，那是一件多么有意思的事情啊。MobileSearch通过让广大网友自发地将自己所在地的码段加入到数据库中，使得我们能最快最全面获得一个电话的地域信息。如果你所属地的电话网段不在软件中，快加进来哦，让我们使这个数据库越来越专业和准确。

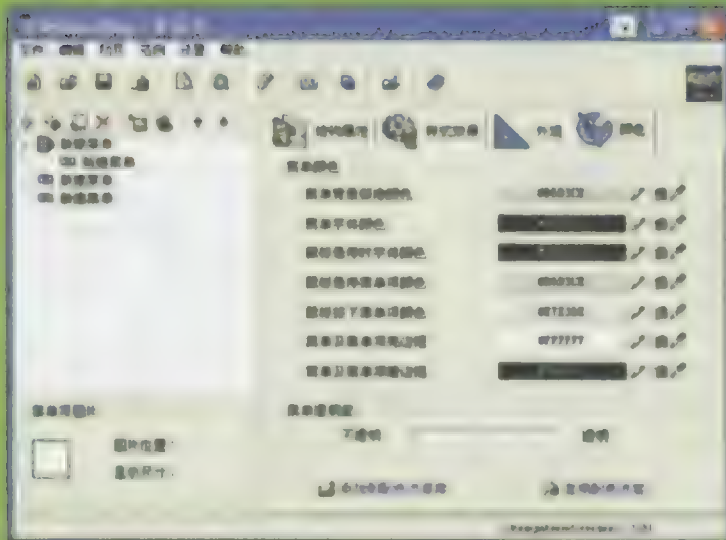


MobileSearch

网页菜单工厂——WebMenuShop

版本：2.31
大小：1400kB
作者：云刀
性质：共享
平台：Windows 98/2000/NT
主页：http://www.knifesoft.com
下载：http://knifesoft.com/wmssetup.zip

主页的内容越做越丰富，栏目越做越多，如果都一起堆在主页上的话，势必造成页面的拥挤。如果能像微软的网站一样，把各种栏目做成菜单形式的话，那该多好啊，不用一个字一个字地敲代码了，因为下面要给你介绍一款这样的软件——WebMenuShop。他是一款用于快速建立JavaScript网页菜单的共享软件。你几乎不需要任何JavaScript编程知识，就可以用它很轻松地制作各式多样的网页菜单，并可以很方便地保存菜单的定制方案，该软件制作出的菜单适用于Netscape 6.X和IE 5.0及以上版本的浏览器，软件具有较高的脚本兼容性，并有英文和繁体中文语言包。

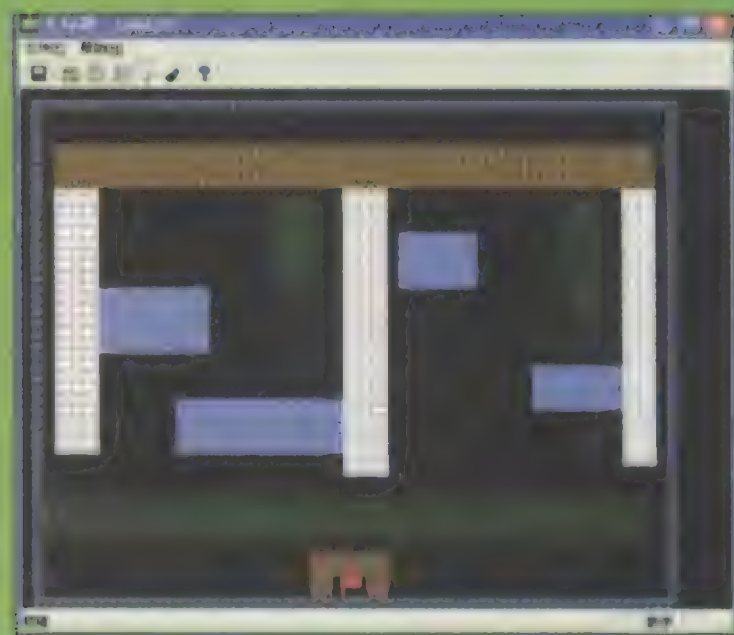

WebMenuShop

笔者点评：如果你担心做出菜单的样式的话，CoCo建议你去软件的主页http://www.knifesoft.com瞧瞧，那里提供了各种不同风格的菜单，特别是XP和半透明风格的菜单，让你的主页不酷都不行！经过CoCo几天来的试用，发现软件的功能十分强大，你可以对要生成的菜单的每一个细节进行设置，包括结构属性、样式效果、外观以及颜色，提供11种范例文件供用户制作时参考。生成菜单后，软件可以直接将代码插入到页面中，也可以生成单独的JS文件供用户调用，有时就像是在操作一种开发工具似的，想当初CoCo在Windows 95下使用Visual Basic时，就惊诧于它强大的菜单设计模块，现在看看HTML菜单生成器的WebMenuShop，什么时候我们的Delphi,VC++也能有这样全方位的菜单设计，那该多好啊。

曾经的感觉永远不能忘——Tank Battle

版本：1.0beta
大小：115kB
作者：ColdSun Studio
性质：共享
平台：Windows 9X/2000
主页：http://coldsun.vip.sina.com
下载：http://coldsun.vip.sina.com/tank10beta.exe

曾经风靡一时的坦克大战TV GAME，现在由COLDSUN STUDIO推出了PC版。游戏提供了地图编辑器，可以随心所欲地创造自己的战场，游戏运行需要Windows 98以上操作系统和DirectX 8.0。该软件是绿色软件，将下载包中的所有文件解压到硬盘上，运行tank.exe即可进入游戏，如果需要进行地图编辑，运行目录下的tankedit.exe即可，将地图文件名保存为“stage*.dat”（*代表的是第几关），复制到“res”目录中再进入游戏即可。

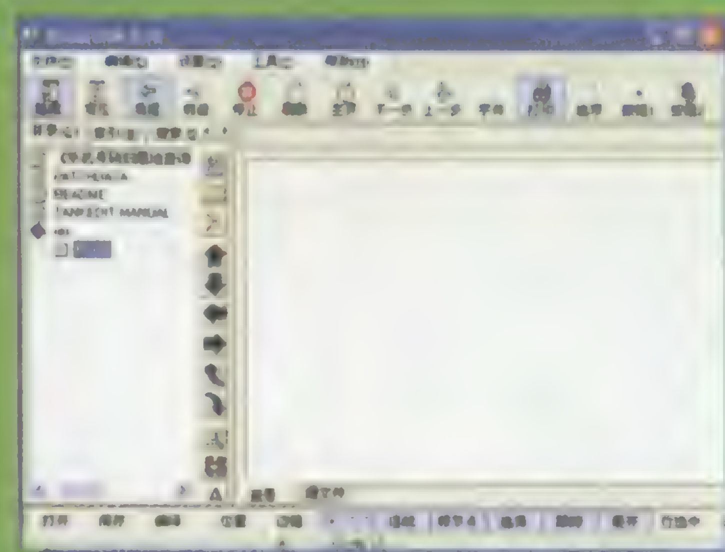

Tank Battle

笔者点评：当年在任天堂的家用游戏中最喜欢的一款就是“坦克大战”，不但CoCo和CoCo的妹妹喜欢玩，连CoCo的父母也经常和他们兄妹俩争抢游戏机玩坦克大战，多少年过去，那些游戏机早已不知去向，但一些经典的游戏卡却舍不得扔掉。是否想在忙忙碌碌的日子空隙中和家人一起回到旧时的岁月？让Tank Battle来帮你吧。游戏只能运行在全屏下，或多或少有些遗憾，坦克的形状和一些背景略显粗糙，希望能在以后的版本中加强改进，如果能够联网对战的话，那就太棒了。

帮助文件DIY——Visual CHM

版本： 3.10
大小： 1600kB
作者： 葛泽华
性质： 共享
平台： Windows 9X/2000/NT
主页： http://www.gezehua.com/
下载： http://www.gezehua.com/software/vchm.exe

CHM文件格式是微软1998年推出的基于HTML文件特性的帮助文件系统，以替代早先的WinHelp帮助系统，在Windows 98中把CHM类型文件称作"已编译的HTML帮助文件"。被IE浏览器支持的JavaScript、VBScript、ActiveX、Java Applet、Flash、常见图形文件（GIF、JPEG、PNG）、音频视频文件（MID、WAV、AVI）等等，CHM同样支持，并可以通过URL与Internet联系在一起。它一问世就以其易用性和新颖的界面赢得了广大编程一族的喜爱，目前大多数软件都用它来制作应用程序的帮助文件。Visual CHM就是一款非常便利的制作CHM文件的工具，完全可视化操作，多种编译属性，可以使制作出的CHM文件具有很强的专业感。

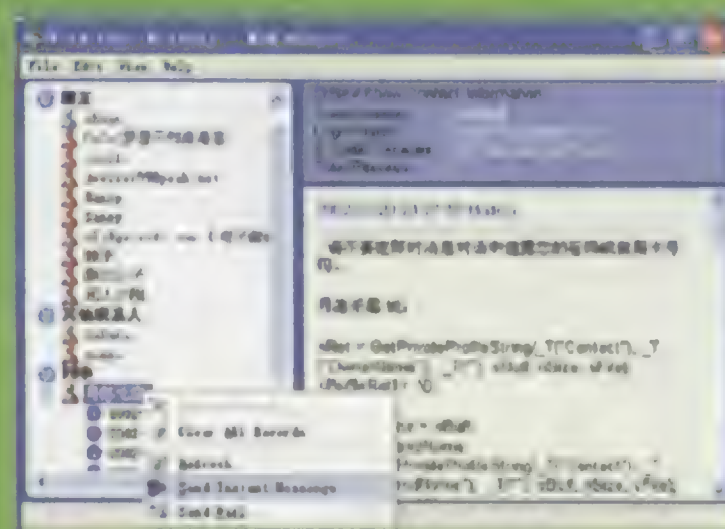

Visual CHM

笔者点评： 虽然微软已经有了自己的CHM编辑器，功能也很强大，但是用起来总是不很顺手，像是专门给程序员使用的一样，各种设置都需要自己调配。这就是为什么市面上有很多CHM编辑器的原因，也是CoCo推荐这款Viusal CHM的初衷。Visual CHM可以将整个目录导成CHM格式，定制帮助文件的界面、菜单、工具栏和按钮，全新定制自己的帮助文档，软件支持中英文界面，美中不足的是软件的帮助说明文件自身是英文的，希望能早日看到中文的详细帮助文件。

MSN超级助手——MSN Helper

版本： 1.03 Build 20309
大小： 343kB
作者： 红山客
性质： 免费
平台： Windows 9X/NT/XP/2000
主页： http://www.helperhome.com
下载： http://www.helperhome.com/msnhelper/getsoft.asp?language=gb

MSN Helper专门为微软的MSN Messenger设计，对MSN Messenger的功能进行比较大的改进，增加了像QQ、ICQ一样的历史记录功能，它可以将每个聊天记录和MSN的事件保存在硬盘上，便于随时查看。MSN Helper增加了助手功能，当你收到好友发来的信息时，小助手会自动帮助你读取其中的内容，很有趣。它还可以在你使用Msn Messenger的过程中给以相应的帮助。MSN Helper提供英文、简体中文、繁体中文三种不同的版本，适应不同网友的需要。


MSN Helper

笔者点评： 似乎一夜之间，中国的网络就变成了收费的网络，电子信箱要收费、QQ不能直接注册，各种网站软件中数不尽的广告条，真的不知道说什么好了。好在我们还有永远免费的Hotmail，MSN Messenger，还是可以很方便地和各地的网友进行联系。用惯了ICQ或QQ的人们或许对MSN Messenger不屑一顾，但软件的作者红山客相信，它们必将在不长的时间内逐渐被MSN Messenger所取代。一个软件的灵魂是创新，而那些只是刻意模仿的东西终究会被淘汰。再加上一心只顾赚钱，处处设置广告陷阱（其实可以理解）让人怯而止步，这其实是在为生存而自掘坟墓。MSN Helper增强了MSN Messenger缺少但却是最重要的功能，可保存聊天的历史记录，呵呵，也许是聊天记录能成为法律上的证据，为广大网友考虑，所以微软没有增加这个功能吧。但对于像CoCo这种网络狂人来说，历史记录功能是必不可少的哦。

软件作者访谈

——刘昌伟（幻影2002）

Jacky，软件幻影2002的开发者，该软件以其简单和实用功能在一些图形处理爱好者中具有一定的好评。CoCo抓住机会用E-mail采访了这位作者，希望他的一些看法和见解对我们的软件开发者具有一定的启发。

CoCo：[illegible]

Jacky：叫我Jacky好了，28岁，老大不小，也还算风华正茂吧！我爱打羽毛球、四国大战，写喜欢的Code。程序开发主要用VC和Java。

CoCo：[illegible]

Jacky：我想和上面说的差不多，我们是一支充满激情和创新意识的团队，希望能给大家写出实用、好用的软件。

CoCo：[illegible]

Jacky：2001年8月，当时我妻子正在处理我们的婚纱照，需要给数字照片加一些边框、花草、可爱的小动物之类，还要做一些合成和特殊效果。我有图像方面编程的经验，首先想做一个程序给她用，免得她用几个软件切来切去，浪费很多时间（呵呵，也免得我干那么多家务活）。软件出来后，几个写程序的朋友都觉得不错，有必要写得好一些，推荐给大家，希望给大家的生活带来方便和愉悦。

CoCo：我们注意到阁下的软件是共享软件，能问一下用户注册情况吗？很多人认为国产共享软件很难收到注册费，你认为呢？

Jacky：关于用户注册的情况，我只能用一个句话形容：出乎意料！我没想到国内短时间内会有这么多人注册，因为从开始，我们就没指望，所以在此向他们表示敬意。每天会收到两三个汇款单，有时会多些。关于注册费难收问题，我想一方面国内网上支付很不方便；另一方面，很多用户光脚走惯了，但总有一天大多数人都会穿上鞋子，好处我就不说了。只希望那一天来得更早！

CoCo：在开发过程中遇到了哪些困难？是如何解决的？开发中感触最深的事情是什么？

Jacky：开发过程中最让我感到困难的是产品定位问题，以前给公司做软件，这个问题不用我们考虑。开发到一半的时候，我们反复问自己：我们的软件给谁用，谁愿意用我们的软件？如果这个问题搞不清楚，我们无法做下去！这也应该是每个软件开发商应该关注的问题。

CoCo：能给我们一些用户对你的软件的反馈和看法的文档吗？

CoCo给大家摘录二则：

新年好！目前我正急找一套图像制作软件给我儿子做生日电子像册。在网上寻找中无意发现你们的《幻影2002》，在我用过的许多同类软件中（如《我形我速》等），觉得《幻影2002》非常贴近我们这些家庭图像软件爱好者，正如你们所说"幻影2002给你带来娱悦与欢乐"！现在我强烈要求购买一套正版《幻影2002》。我有长城电子借记卡，但不知如何注册，请速告知！急！急！2002年2月25日。



很高兴收到你的回信，我决定购买你们的软件，因为它的价格很容易接受，虽然我所需要的主要功能没有。我们这是个旅游区，我购买它的主要目的是用来做一件旅游商品（镶嵌游客照片的钥匙扣），所以我希望能够任意设置处理好的照片的尺寸，我在海南旅游的时候曾见过一个很好的软件（有商家在用），可惜时间紧迫，我没有来得及了解清楚，因此，我希望你们能够帮我解决这个问题，这也是我购买你们软件的初衷，我相信这个功能也是很多用户所需要的。建议你们可以参考微软的Excel（它可以任意设置打印区域）。给你们添麻烦了，希望你们能够做得更好！

CoCo：对软件的新版本和功能增强方面有什么看法？

Jacky：我们会在新版本中增加图像剪辑、定制打印等功能，同时增强模版、艺术文字和滤镜方面的功能，一切都是为了让用户更方便使用，增强用户的艺术创作空间。

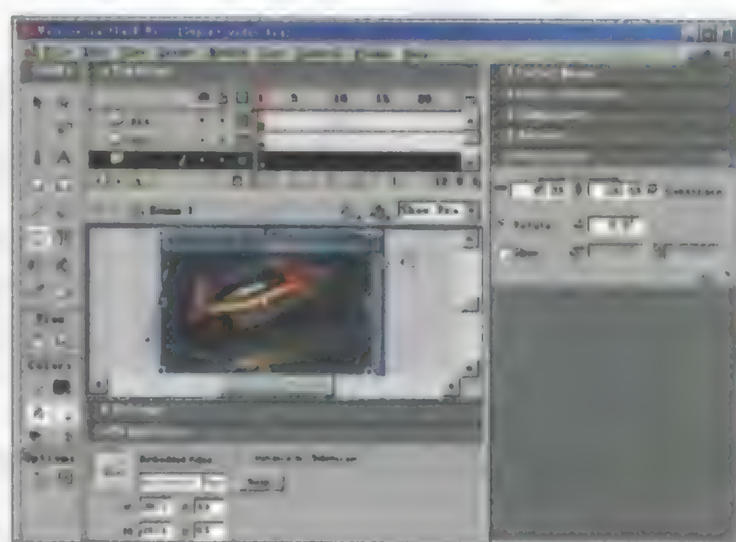
CoCo：对正在努力默默从事国产软件开发作者你有什么希望？并说一下在程序开发过程中的经验和教训。

Jacky：要有创新意识，把自己当成软件用户！开发时产品定位要明确。在相似的技术条件下，产品要剑走偏锋！

Macromedia 隆重发布 Flash MX

Macromedia公司已经发布了其新一代的Flash矢量图像设计和播放工具。Macromedia这次取消了Flash 6的命名而改为Flash MX，以强调它与ColdFusion的密切关系。Flash MX增加一系列新的特性，如新的对象属性面板；能灵活操作的工作区；时间轴增加了文件夹等功能；可拖拽对象创建库文件；可用电影片段及ActionScript创建遮罩效果；新形状的扭曲变形工具可充分发挥创造力；支持视频并可对视频进行缩放、旋转、扭曲、遮罩；还有快速入门模板等。

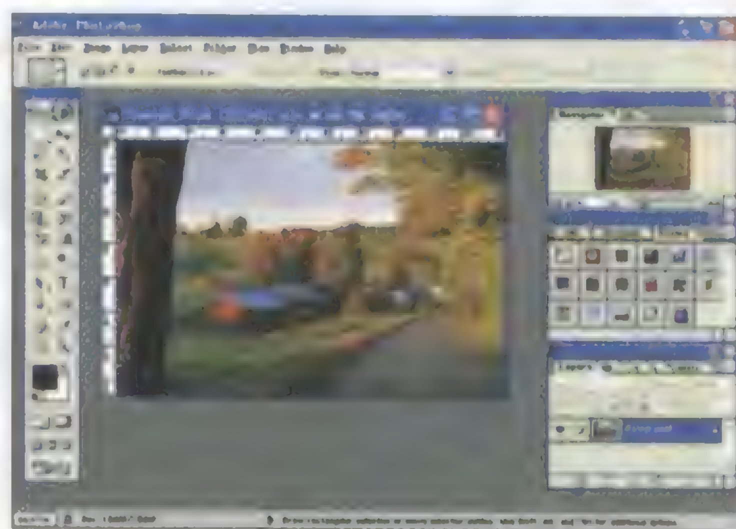
http://www.macromedia.com


Flash MX

Adobe 正式推出 Photoshop 7.0

首先上市的是苹果版Photoshop 7.0，PC版也将随后推出。Photoshop 7.0包括如下新增功能：修复刷工具，可显示所要修复图片每一部分的详细信息，以便于用户修改；文件浏览器以极小的图像来显示文件夹内所有图片的详细信息，使用户以最快的速度找到所需图片；绘画引擎升级，它可模仿多种绘画效果；修复工具可自动修复图片的划伤或其它缺陷；支持XMP，可显示图像属性信息；集成最新的网络图片管理程序AlterCast；增加了ImageReady工具。

http://www.adobe.com


Photoshop 7.0

图像软件 PhotoStudio5.0 推出

ArcSoft公司推出了PhotoStudio5.0软件，可让电脑系统、数码相机、扫描仪、打印机和其它消费设备制造商为用户提供一种功能强大、使用简便的解决方案来创建高清晰的图像。PhotoStudio5.0包括围绕项目的工作方法、直观界面、48位图片支持、多照片扫描和自动裁剪、文件输入和保存到可移动媒体及可以简便地拷贝和粘贴透明图片的Magic Cut工具。另外，包括Clone、Red-eye Removal、Stitch和Gradient等工具。

http://www.arcsoft.com

Swift 3D 插件特别版上市

Electric Rain近期推出两款Swift 3D插件的特别版，它们分别是3Ds Max和LightWave 3D的插件，这两款插件使用的RAViX II技术可将3D场景输出成矢量格式，支持Macromedia Flash（SWF）、AI、EPS和SVG等格式。特别版插件新增加了对USAnimation动画系统的支持，可输出成可以直接被USAnimation动画系统读取的格式。

http://www.erain.com

Digital ROC 和 Digital SHO 问世

Applied Science Fiction公司近日推出了两款用于数码图像校正和增强的新型软件插件Digital ROC和Digital SHO，目前只有用于Windows的PC版本，苹果版将会很快提供。这两种插件兼容大部分能与Photoshop插件共同工作的应用程序。Digital ROC可自动矫正数码图像的色彩，可去除褪色照片的色晕、钨光和荧光效果，它的工作方法是使用适当的方法分析图像的色彩元素并为各色彩信道决定优化的色调曲线。Digital SHO插件可自动显示任何数码图像文件上黑暗区域的细节，通过其独有的分析方法可分析和调节较暗区域的色阶，以优化显示隐藏的细节。

http://www.asf.com

Autodesk 推出 Inventor Series

Autodesk Inventor Series将2D和3D设计应用程序集整合在一个软件包中，其中包括Autodesk Inventor 3D设计软件和Autodesk Mechanical Desktop。有了这项新产品，用户不但能继续使用Autodesk Mechanical Desktop软件中的功能，同时还可接触到Autodesk Inventor这一创新的3D设计系统。

http://www.autodesk.com

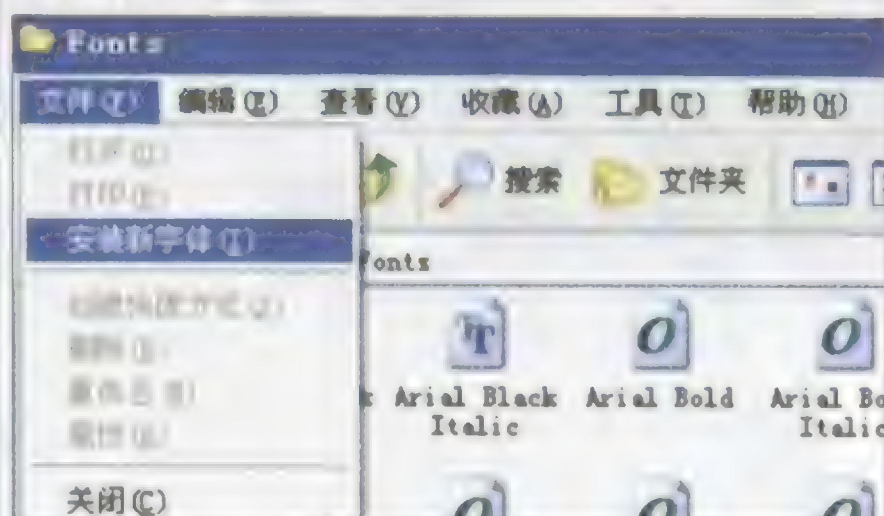


Photoshop的字体安装及制作文字特效

■宇风多媒体 凌懿

字体安装

我们经常在书上、网上或招贴画上看到一些很特别的字体，这时我想你一定会为这些特殊的字体而感到心动。其实在Photoshop中就能很简单地实现这些效果，现在就让我们一起学习Photoshop的文字特效制作。

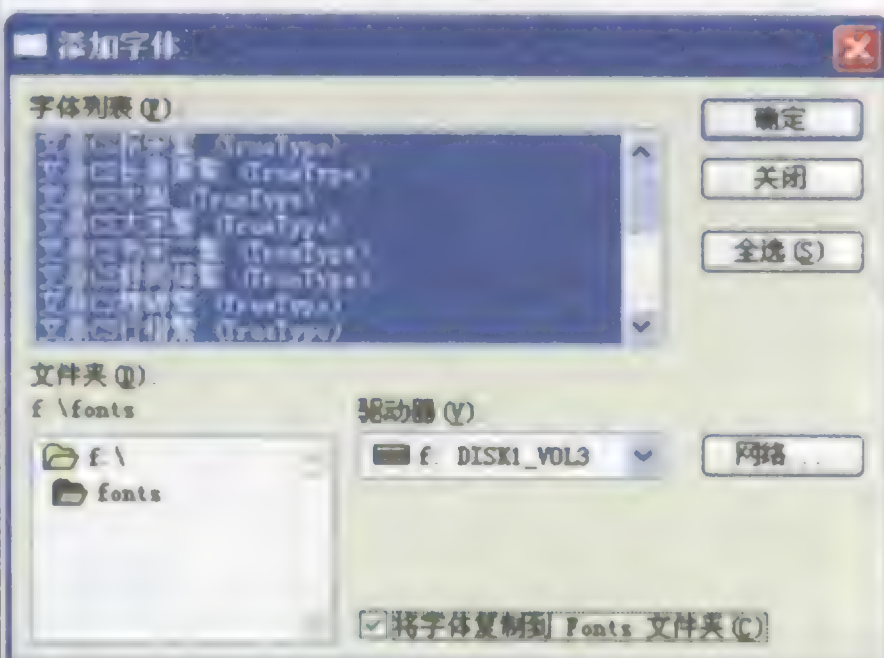


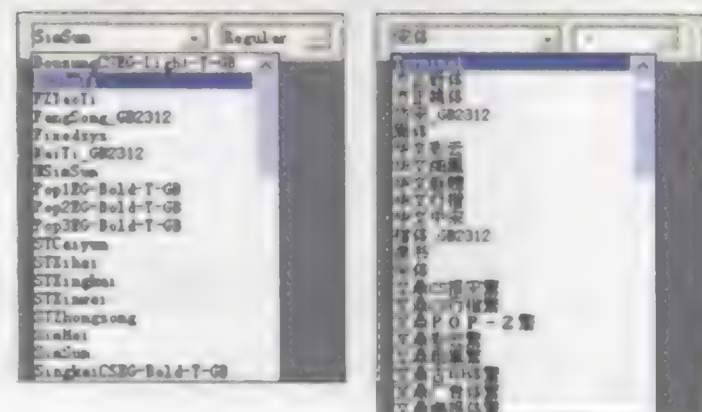
在开始前我们先给Photoshop安装一些字体，Photoshop中所使用的字体其实是调用Windows的系统字体，我们只需把字体文件安装在Windows的Fonts目录下就可以让Photoshop来使用这些字体。

目前比较常用的字体有：文鼎字体、汉仪字体、方正字体等。而这些字体的安装方法基本上有以下几种：

1.自动安装。打开光驱，放入字体光盘，光盘会自动运行安装字体程序，选中你所需要安装的字体，然后一路按Next就能把字体安装到Windows的Fonts目录下。

2.手动安装。有些字体光盘没有自动安装程序，这个时候就需要你手工安装了。打开我的电脑，跟着打开C盘下的Windows目录，找到Fonts文件夹并打开，选择文件菜单下安装新字体。会跳出一个添加字体的对话框，在下面的驱动器选框里选择字体所在的盘符。将下面的字体复制到Fonts文件夹的选框选中，按上面全选按钮，把字体全部选中，然后按确定按钮，这样字体就安装到Windows的Fonts目录下了。





3.直接安装。直接将字体文件拷贝（Ctrl+C），然后再粘贴（Ctrl+V）到Fonts文件夹中。

4.简便安装。字体文件很大，按照上述的办法安装，对一些机器配置比较高的用户来说不是个问题，但是对机器配置低的用户来说，就会占用很多硬盘空间，使整个Windows系统运行缓慢，这时就需要简便安装。先把所有的字体文件拷贝到其他硬盘上，然后再为这些字体文件建立快捷方式并把这些快捷方式拷贝到Fonts目录下（注意：千万别把拷贝到其他硬盘上的字体文件给删除，因为Windows是通过这些快捷方式来调用这些字体的）。字体安装完成后，让我们打开Photoshop选择文字工具，此时在上面的文字属性栏里会出现字体，不过这时显示的字体名称是英文的，让我们通过对Photoshop的参数设置来显示字体的中文名称。选择Edit（编辑）菜单下Preferences（参数设置）的General（常规），会跳出一个参数设

宇风多媒体
阴影字

宇风多媒体
描边字

宇风多媒体
彩虹字

宇风多媒体
飘动字

宇风多媒体
倒影字

宇風多媒體
铜版字

宇风多媒体
边框字

宇风多媒体
相间字体

宇风多媒体
立体字

宇风多媒体
运动文字

置对话框，将Show font names in English前的选勾去掉，按OK按钮，这时我们能看到文字属性栏里的字体显示出了中文名称。

文字特效

现在让我们正式开始Photoshop文字特效制作。(以下所有的教程都是在Photoshop 6.0中完成的)

1.阴影字

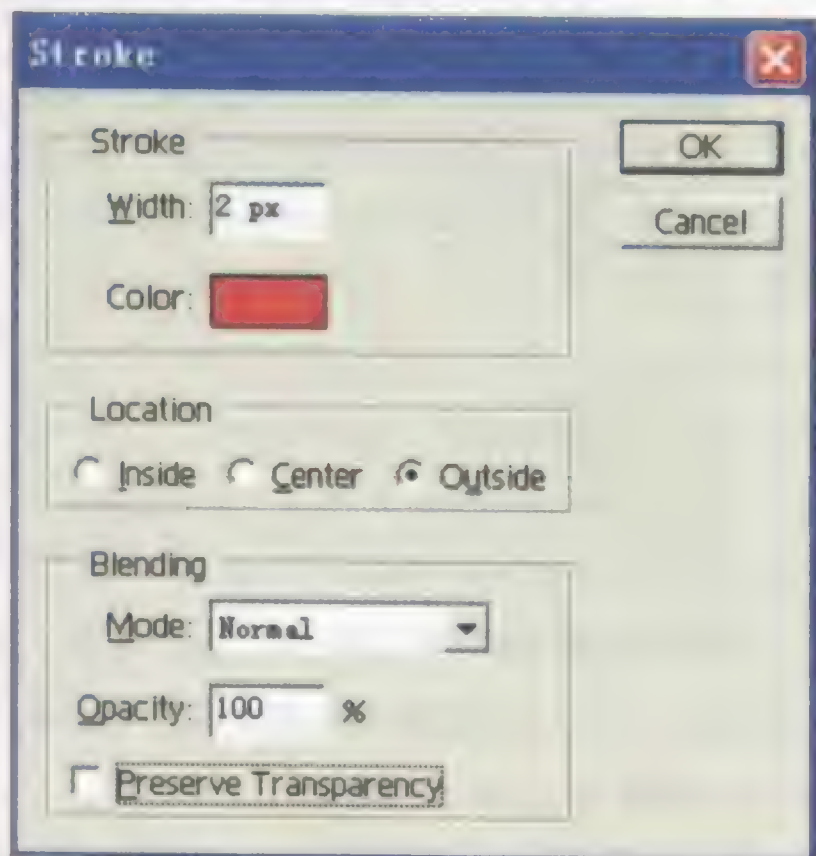
A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

B.用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小，同时为文字选一种颜色。

C.然后选择Layer(层)菜单中的Layer Style(层风格)下的Drop Shadow(阴影效果)，会跳出一个对话框，其中Opacity(不透明度)为90，Angle(角度)为120，Distance(距离)为5，Size(大小)为5，按OK键，阴影字就完成了。

2.描边字

A.新建一个300×150像素的RGB



文件，背景色为白色。

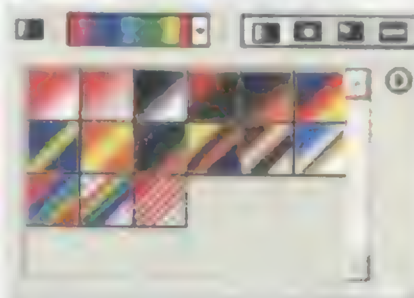
B.用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小，同时为文字选一种颜色。

C.选择Layer菜单中的Rasterize下的Type，将文字层转换成普通层。将前景色设置为R=255，再选择Edit菜单下的Storke(描边)，其中Width(宽度)为2，Location(特定区域)选择Outside(外面)，按OK键。描边字就完成了。

3.彩虹字

A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

B.选文字工具中的虚线文字工具



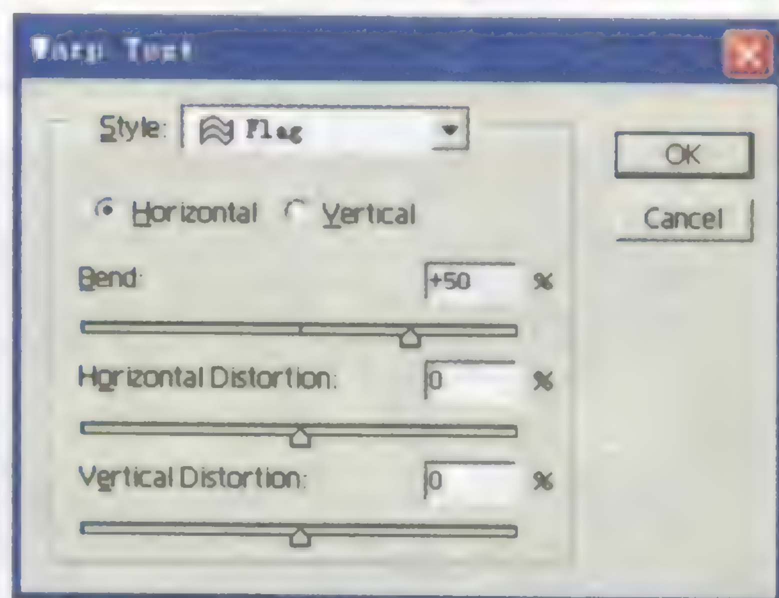
，在画面上输入文字，这时会出现带有虚线框的文字。

C.选渐变工具，并在渐变属性框里选择Spatrum(渐变效果)，在画面上从左到右拖动鼠标，彩虹字就完成了。

4.飘动字

A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

B.用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小，同时为文字选一种颜色。

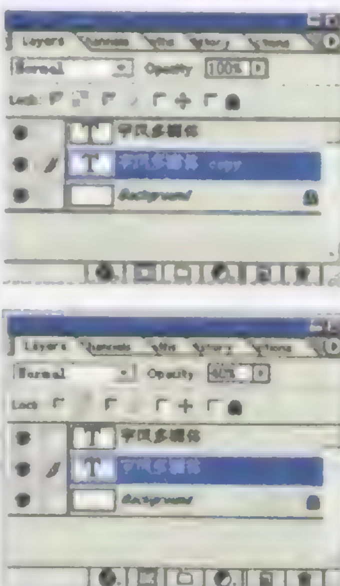


C.选中全部文字，按文字属性栏上的变形按钮，会跳出一个Warp Text(弯曲文本)对话框。其中Style中选择Flag(飘动)效果，按OK键就能得到飘动字的效果。

5.倒影字

A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

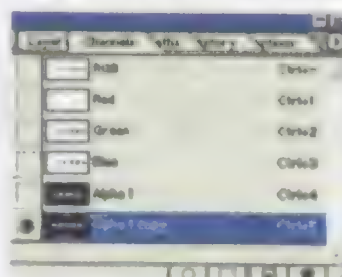
B.用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小，同时为文字选一种颜色。



C.在层的面版按住文字层拖到Create a new layer按钮上就能复制一个相同的带有Copy的文字层。将复制的文字层拖到文字层的下面。

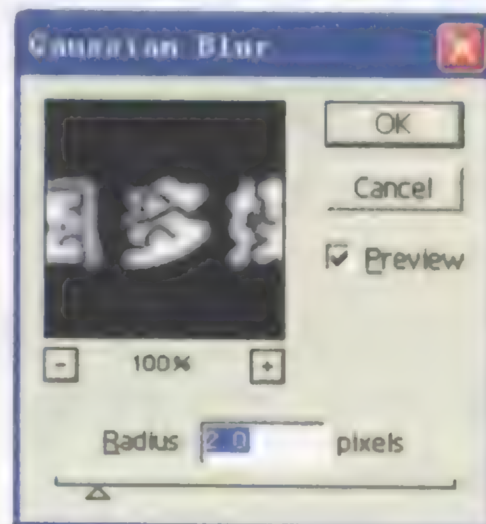
D.选中复制的文字层，按Edit菜单下的Transform(变形)的Flip vertical(垂直翻转)，得到一个翻转的文字，调整文字位置，并给文字换一种比较深的颜色，同时降低Opacity为40%，这样就能得到倒影字。

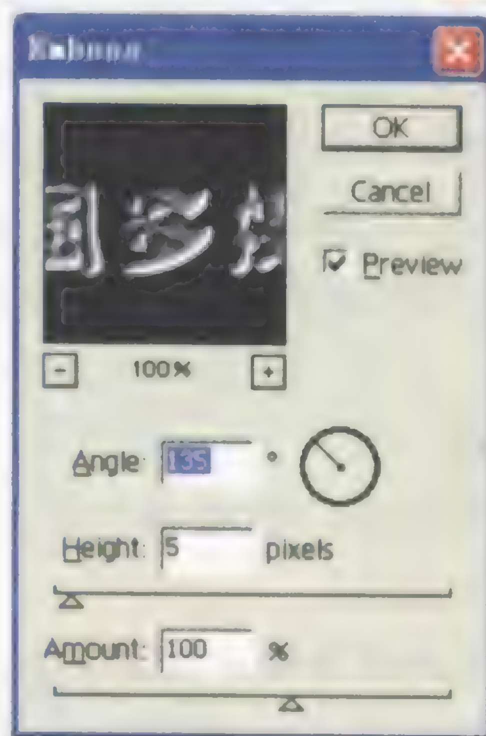
6.铜版字



A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

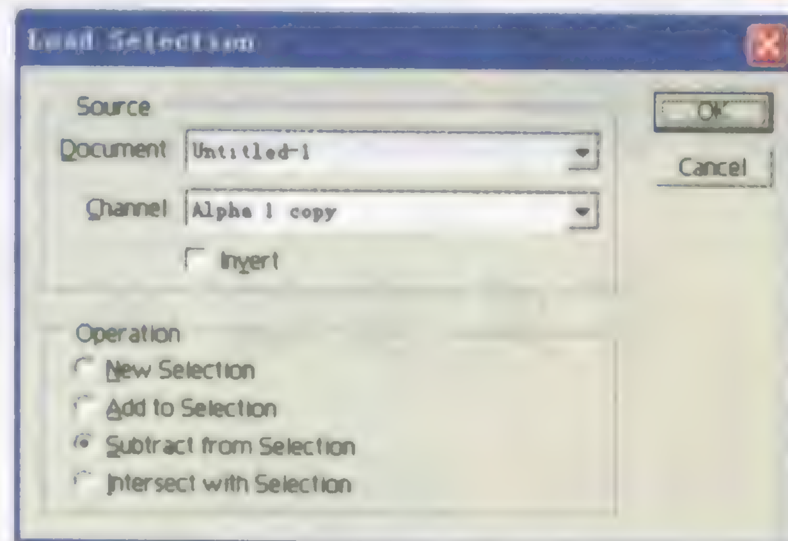
B.在Channel(通道面版)中新建Alpha1通道，并输入文字，调整好字体及文字大小。复制Alpha1通道得到Alpha1 copy通道。

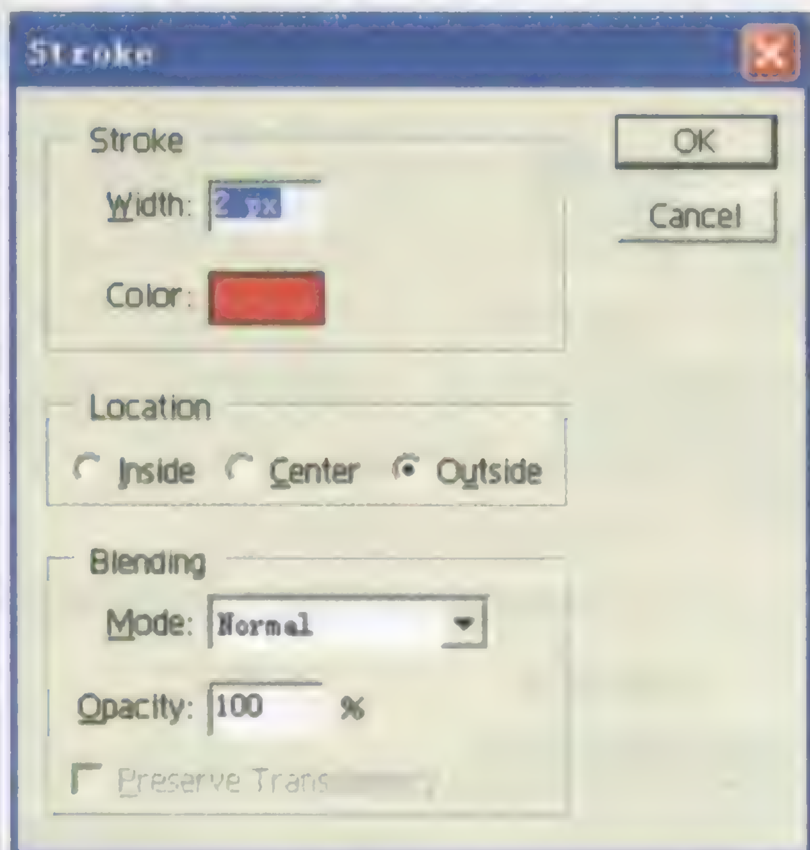




C.选中Alpha1 copy通道，实行Filter菜单Blur(模糊)下的Gaussina Blur(高斯模糊)：Radius(半径)为2像素，按OK键确定。再实行Filter菜单Stylize(风格化)下的Emboss(浮雕)：Angle为135，Height(高度)为5，Amount(数量)为100%，按OK键确定。

D.回到层面版，选择菜单Load selection：Channel里选择Alpha1，按OK键得到选区。再选择菜单Load





Selection（装载选区）：Channel 里选择 Alpha1 copy，Operation 里选择 Subtract from selection（从选区减去），按OK键得到一个新的选区。设置前景色为R=211，G=116，B=3填充，就能得到铜版字的效果。

7.边框字

A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

B.选文字工具中的虚线文字工具，在画面上输入文字，这时会出现一个带有虚线框的文字。

C.选择 Edit 菜单的 Stroke，会出现一个对话框，Width 为 2pix，Color（颜色）为R=255，Location（位置）为 Outside（在外面），其他的参数默认，然后按 OK 键，边框字就制作完成了。

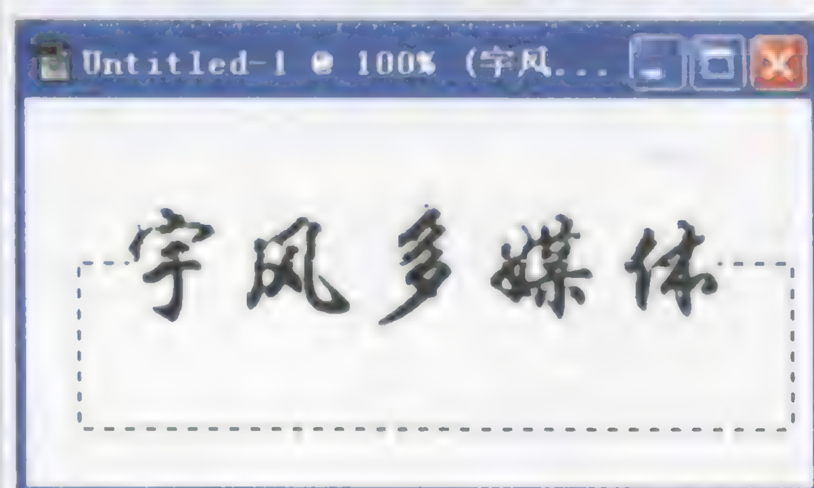
8.相间字体

A.新建一个300×150像素的RGB文件，背景色为白色。

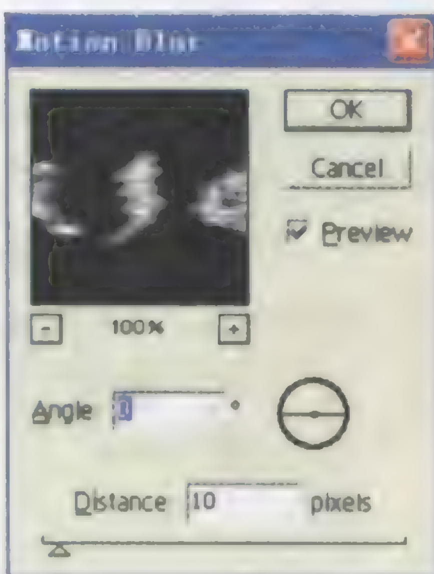
B.用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小，同时为文字选一个颜色。

C.选择 Layer 菜单中的 Rasterize 下的Type，将文字层转换成普通层。选择菜单下的 Load Selection，会得到文字的选区。

D.用矩形选取工具，按住 Alt

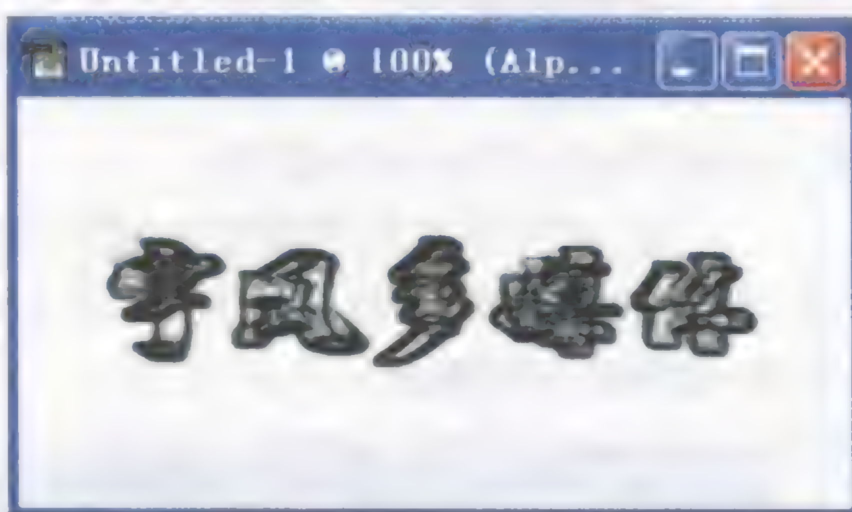


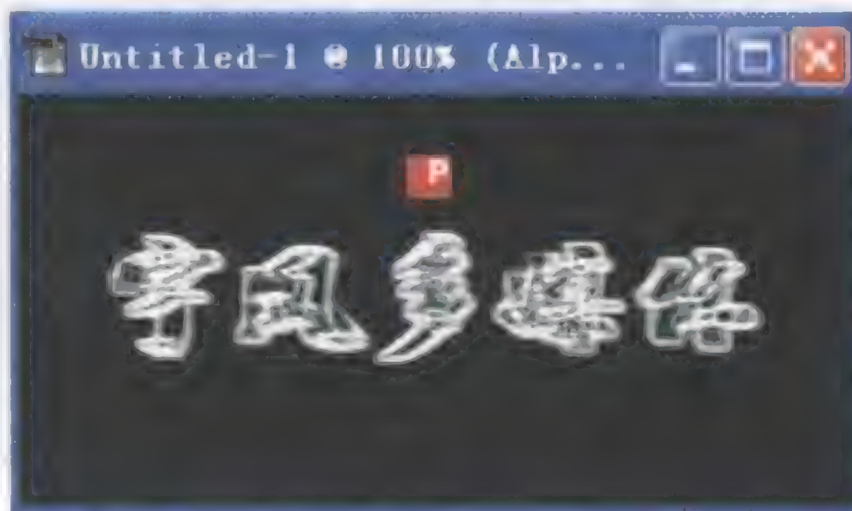
键，鼠标会出现一个减号，在画面上方文字的一半地方拖一个框，减去需要留下的部分，这时画面显示出文字的一半选区，然后把前景色设定为其他颜色，按Alt+Delete键填充前景色，相间字体的效果就实现了。



9.立体字

A.新建一个 300 × 150 像素的 RGB





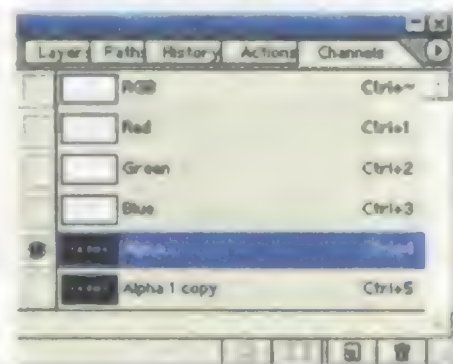
文件，背景色为白色。

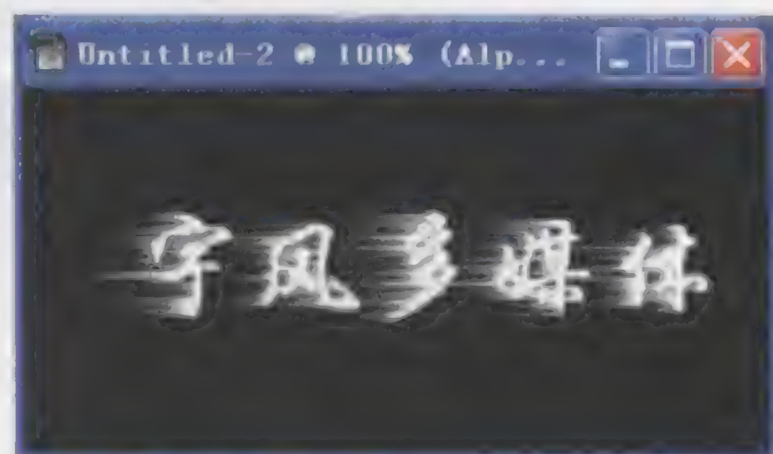
B.打开Channel面板，单击其下方的新建图标，建立新通道Alpha1。用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小及位置。

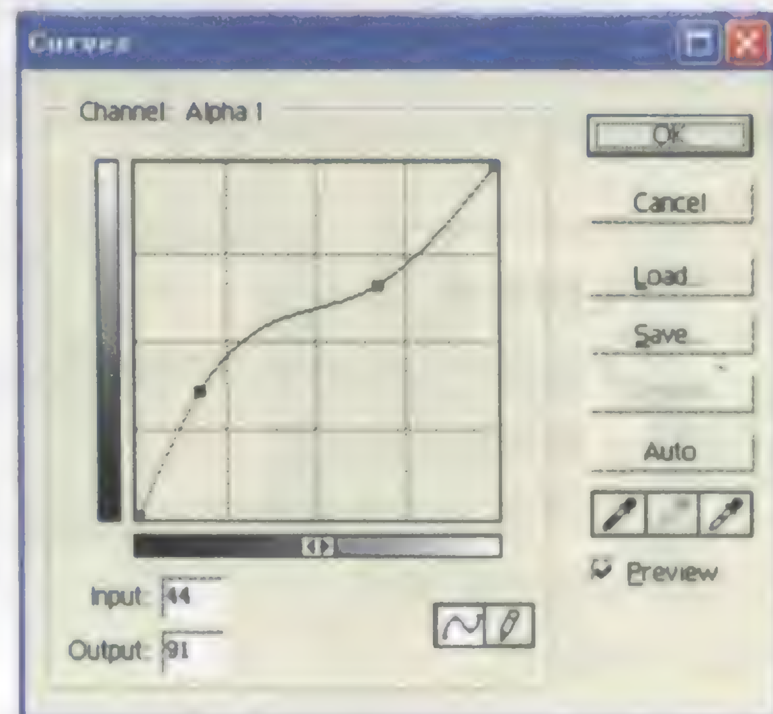
C.选择 Filter 菜单 Blur 下的 Motion Blur（运动模糊）：Angle 为 0，Distance 为 10。

D.选择 Filter 菜单 Stylize 下的 Find Edges，再选择Image菜单Adjust（调整）下的 Invert（反转）。

E.回到层面版 Select 菜单下的 Load Selection（装载选区），调入Alpha1选区，选择渐变工具使用线形渐变，属性框里选择 Spatrum，在选区上拉一个渐变，立体字的效果就出现了。





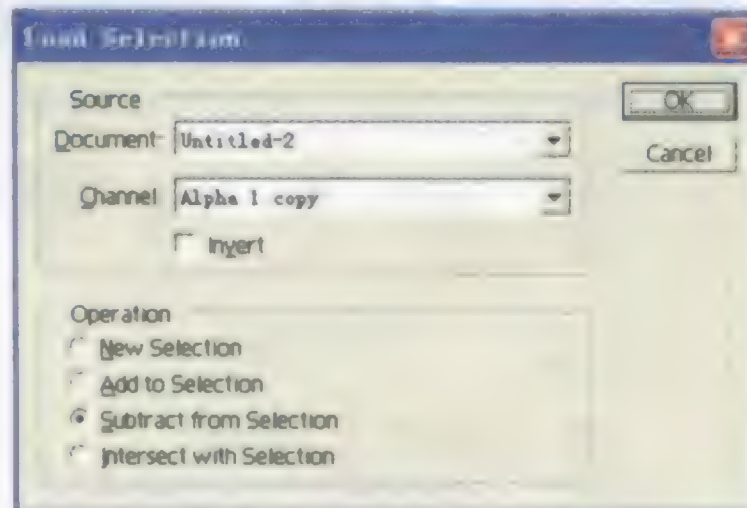


10.运动文字

A.新建一个 300 × 150 像素的 RGB 文件，背景色为白色。

B.打开Channel面板，单击其下方的新建图标，建立新通道 Alpha1。用文字工具在画面上输入文字，选择字体并调整文字大小及其位置。复制通道 Alpha1 得到通道 Alpha1 copy。

C.选中通道 Alpha1，选择 Filter



菜单Stylize下的Wind（风）两次。再选择 Image 菜单 Adjust 下的 Curves（曲线），按 OK 键确定。

D.回到层面版 Select 菜单下的 Load Selection，调入 Alpha1 选区。再选择 Select 菜单下的 Load Selection，调入 Alpha1 copy 选区。填入颜色就得到了运动文字。

上面的这些文字制作效果只是 Photoshop 众多特效文字中的极小一部分，也是极简单的一部分。在 Photoshop 里，如果加上你的创意与技巧，就能制作出更新颖更有个性的字体效果。

平凡的世界

9款主流17"纯平显示器横向对比评测



随着我国加入WTO，自2002年1月1日起，政府宣布调降许多电子产品的进口关税，原本许多两位数的关税税率都降到了一位数，这一变化在灵活的IT行业中很快就得到了体现。

中国是显示器的生产与消费大国，国内市场上的显示器产品大部分都在中国制造。对于比较依赖进口零部件（特别是显像管）的显示器行业来说，关税的降低就意味着生产成本的明显下降，同时，这一变化也会影响到进口显示器的整机价格。

纯平CRT显示器市场上，一些早有准备的厂商则反应迅速，很快就调降了价格，纯平CRT显示器正在向"更高的带宽、更低的价格"发展，市场上一场新的低价风暴正在酝酿之中。但我们也应当看到，CRT显像管的关税降幅大约是10%，目前一些纯平CRT显示器的降价幅度显然已经超出这个范围，价格再次缩水的"纯平"质量有没有缩水？记得去年上半年，晶合实验室就曾做过一次纯平显示器的测试，并向大家推荐了其中几款优秀的产品。时隔一年，现在花同样的钱能够买到怎样的显示器呢？

在"纯平"浪潮来到时，我们也不能忽视另一种"纯平"显示器的存在——液晶显示器。去年炒得热热闹闹的"P4液晶"终于未能避开玩家们的"法眼"，中国消费者的口袋现在不是那么好掏了，靠"概念"吃饭不再是长久之计。液晶显示器经过去年的热潮后已经大大降温，但不管怎么说，它终归是未来的趋势之一。从技术上说，TFT液晶显示器的画面质量想接近甚至达到CRT的水准并非不可能，何况液晶显示器在几何失真、文本显示和低辐射等方面还有着天然的优势，有着大批适合的用户群体，其普及障碍还是在于价格。另外，两三千元的液晶产品也并不能真正代表液晶显示器的技术水准。那么，TFT液晶的真正实力怎样呢？3000元上下的普及型液晶显示器是否值得选择呢？

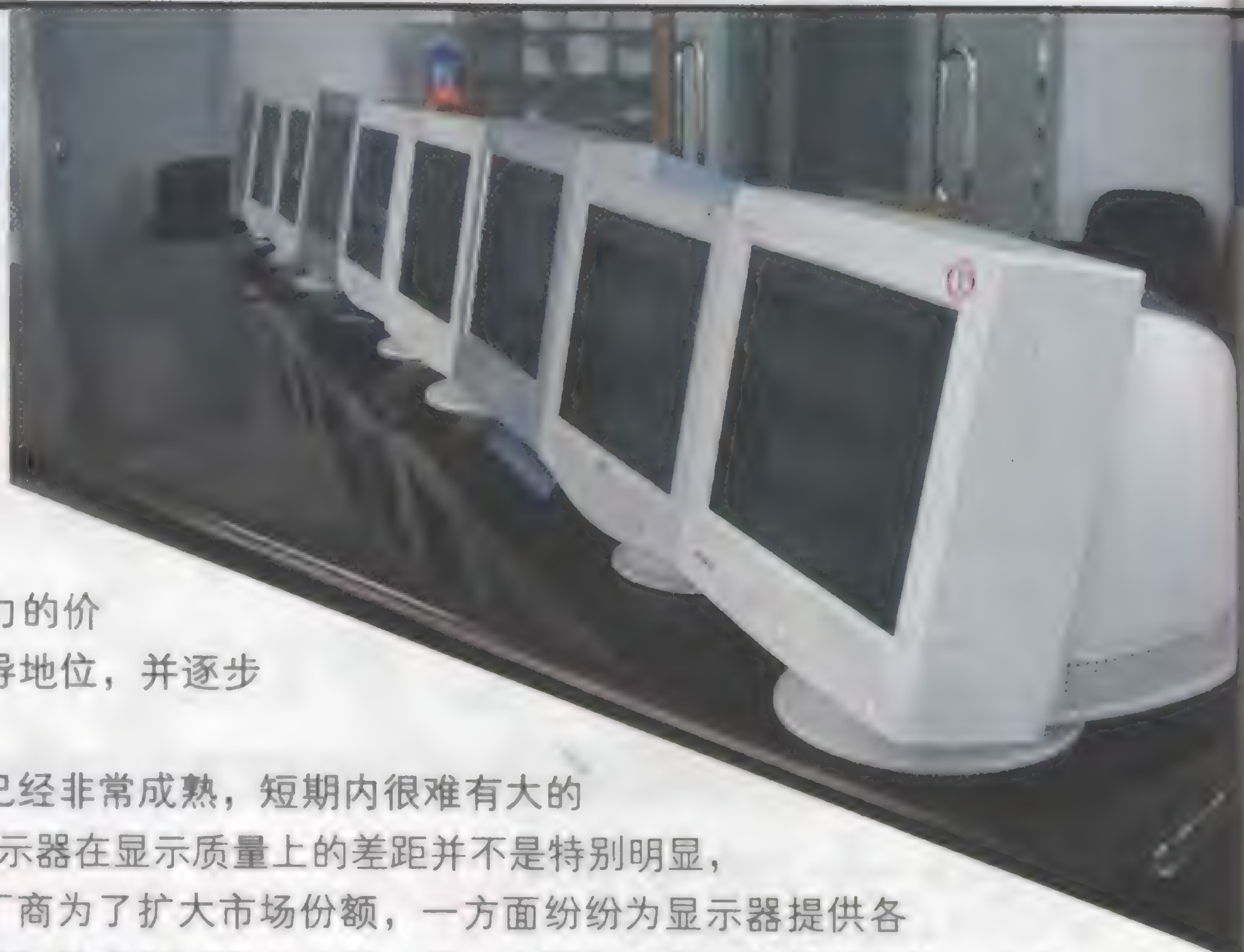
本次专题将为你解答这些问题。

本文导读

大众软件 评测报告
2002年第04号



POPSOFT MAGAZINE



前言

在过去的一年中，作为电脑中最必不可少同时也是最“长寿”的外设——CRT显示器，依靠从2000年延续下来的降价狂潮，彻底完成了从15"平面直角到17"纯平的过渡。尽管去年年中LCD液晶显示器曾试图挑战CRT，可凭借着成熟的技术和具有亲和力的价格，CRT显示器仍然牢牢地占据着市场的主导地位，并逐步向高指标、多功能和大屏化方向发展。

纯平CRT显示器发展到今天，在技术上已经非常成熟，短期内很难有大的突破，采用相同显像管、指标相近或相同的显示器在显示质量上的差距并不是特别明显，市场上很难见到令人耳目一新的产品。各大厂商为了扩大市场份额，一方面纷纷为显示器提供各种特色功能和附件以增加附加值，比如“显亮”技术和USB Hub等，另一方面仍高举价格战的大旗，力争杀开一条血路。

在市场上，采用三星丹娜、台湾中华、日立“锐利珑”等显像管的普及型17"纯平的价位有了进一步降低，特别是一些带宽在130～176MHz的中档型号。例如明基电通（Benq）前不久推出的78g升级版78f，它采用三星“丹娜Ⅱ”显像管，带宽达到176MHz，而市场报价仅为1699元，还送一只价值100多元的光电鼠标，仅仅从价格上看还是很有诱惑力的。

“珑管”市场的动作也非常引人注目，采用索尼“特丽珑”/三菱“钻石珑”管的中高档纯平显示器也开始全面降价，部分低端型号价格已经低于2000元的心理价位，而一些带宽高达203MHz的型号也达到了2600元以下的价位。更有甚者，七喜推出一款采用钻石珑M²显像管的大水牛DT796，行频为96kHz，带宽高达200MHz，而价格居然低至1899元！过去在市场上占有很大份额的美格（MAG）与它的显像管供应商索尼和国内总代理分手以后，正面临着产品线与市场渠道的调整；与此同时，特丽珑（NESO）、梦想家（IMAGIC）、大水牛等新兴品牌开始崛起，老牌的CTX、雅美达等厂商不甘示弱，价格战此起彼伏，过去高不可攀的珑管纯平有望逐步普及。

三星、飞利浦、LG、AOC、EMC和明基等传统的显示器大厂，在不断推出新品的同时，都在对产品的价位进行调整，纯平CRT显示器市场上一场新的低价风暴正在酝酿之中。

不过，我们也应当看到，CRT显像管的关税降幅大约是10%，目前许多纯平CRT显示器的降价幅度显然已经超出了这个范围，但是像索尼、三菱的自有品牌显示器以及三星、飞利浦、LG等厂商的高端型号价格变动却不大，这似乎也说明了点什么。

作为用户与计算机沟通的最主要媒介，好的显示器画面看起来不但令人赏心悦目，而且对人体安全及视力保护也有较周到的考虑。为了在适当的时机为我们的广大读者群提供适当的采购指南，我们特地组织了一次主流17"纯平显示器横向评测，结合评测全面介绍纯平CRT的各种相关知识，并结合实际产品对典型的高低端液晶显示器的不同表现进行定性评述，使读者对市场上的显示器有一个全面的印象和把握，并且能够根据自己的需要选购到“适合的”产品，而不仅仅是“实惠的”产品。

本次测试我们一共邀请了三星、飞利浦、LG、SONY、NEC、明基、美格、雅美达、梦想家、CTX、NESO、爱国者、AOC、EMC、长城和七喜（排名不分先后）共16家厂商。我们要求每家厂商送一台目前市场上的主推产品，送测样机应当是正式零售产品，包装及附件完整。在这些被邀厂商中，三星、EMC表示不参加本次评测；NEC表示要从香港调样机，手续比较繁琐，可能赶不上测试时间；LG、CTX、AOC和七喜方面的负责人则一直没有联系上。其余厂商均表示将尽快送来参测样品。

在我们的送测期限（3月17日）内，雅美达、爱国者、飞利浦、长城送来了各自的样品。其中雅美达的动作最快，在我们发出邀请的第二天就送来一台样机；而飞利浦则同时送来了两款产品。考虑到3月17日是周日，且不少厂商是从外地发货（例如明基此次提供的样机就直接从苏州送来），所以我们把截止日期推迟了3天，在这期间明基、索尼、NESO、梦想家分别送来了一台样品，而美格最后由于一些原因无法参加我们的本次测试，希望在以后的测试中能够看到它的身影。这样，我们最后的测试样品达到9款，以下我们将按照接到测试样品的时间顺序安排相应的产品点评。另外，我们从SONY和EIZO的国内总代理普兰普公司借来了一台高档EIZO L365 15"液晶显示器（价格高达7999元），以便让大家见识一下液晶“纯平”的真正实力。

预备知识

在开始我们的产品点评之前，我们先来介绍一下CRT显示器的工作原理和常见的纯平CRT显像管，以便让大家能够更好地理解为什么同是纯平显示器，性能表现和显示质量居然会有那么大差别。当然你要是心急，也可以跳过去直接阅读产品点评，不过我们建议你最好不要错过这个精采的部分:)。

CRT（阴极射线管）显示器的核心部件是CRT显像管，其工作原理和我们家中电视机的显像管基本一样，我们可以把它看作是一个图像更加精细的电视机。经典的CRT显像管使用电子枪发射高速电子，通过高速电子击打屏幕上的磷光物质使其发光，通过电压来调节电子束的功率，就会在屏幕上形成明暗不同的光点。

彩色显像管屏幕上的每一个像素点都由红、绿、蓝三种涂料组合而成，由三束电子束分别激活这三种颜色的磷光涂料，以不同强度的电子束调节三种颜色的明暗程度就可得到所需的颜色，这非常类似于绘画时的调色过程。倘若电子束瞄准得不够精确，就可能会打到邻近的磷光涂层，这样就会产生不正确的颜色或轻微的重像，因此必须对电子束进行更加精确的控制。

最经典的解决方法就是在显像管内侧、磷光涂料表面的前方加装荫罩（Shadow Mask）。这个荫罩只是一层凿有许多小洞的金属薄板（一般是使用一种热膨胀率很低的钢板），只有正确瞄准的电子束才能穿过每个磷光涂层光点相对应的屏蔽孔，荫罩会拦下任何散乱的电子束以避免其打到错误的磷光涂层，这就是荫罩式显像管。

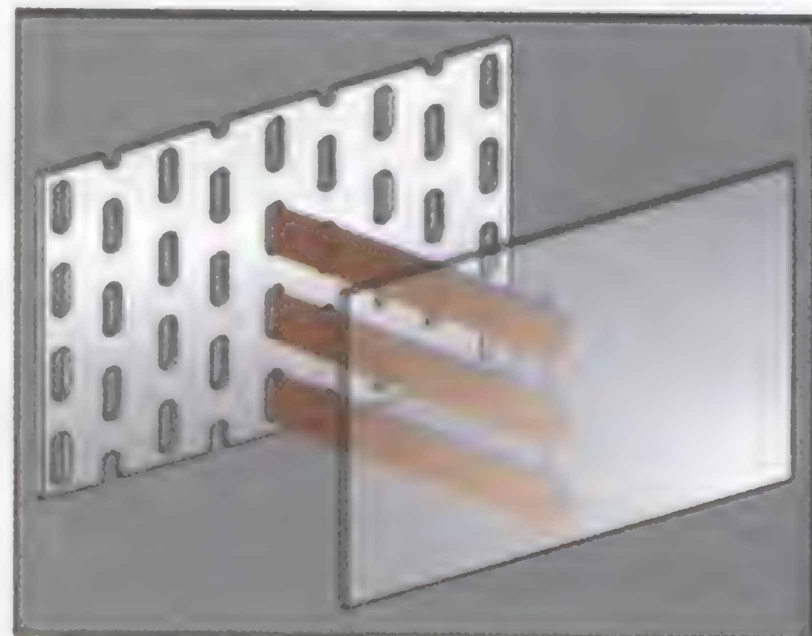
相对的，有些公司开发出荫栅式显像管，它不像以往把磷光材料分布为点状，而是以垂直线的方式进行涂布，并在磷光涂料的前方加上相当细的金属线用以取代荫罩。金属线用来阻绝散射的电子束，原理和荫罩相同，这就是所谓的荫栅式显像管。

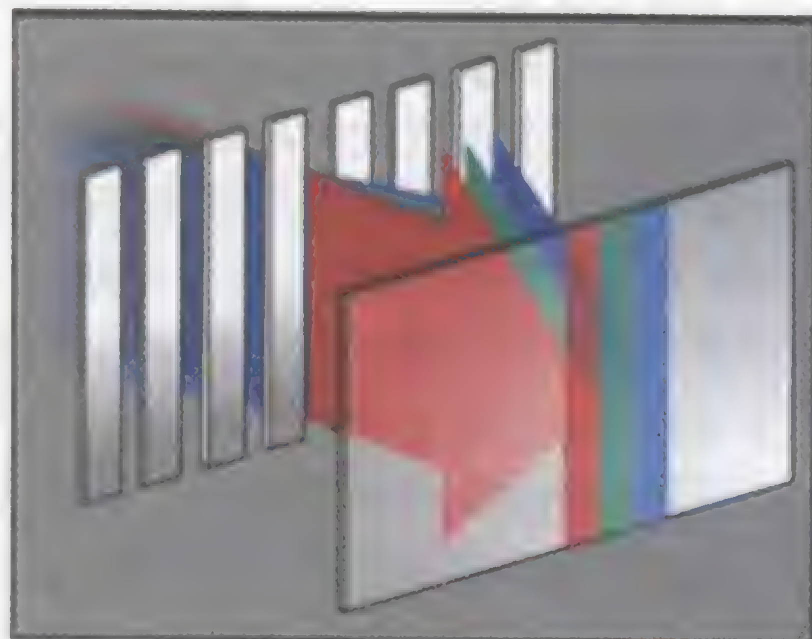
这荫罩和荫栅这两种技术都有其利弊得失。一般来说，荫罩式显像管的图像和文字较锐利，但亮度比较低一点；荫栅式显像管的色彩较鲜艳，但在屏幕的1/3和2/3处有两条水平的阻尼线阴影（阻尼线是用来减少栅状荫罩震动的一条横向金属线）横过。

现在市面上主流纯平CRT显示器所采用的显像管主要包括LG“未来窗”、三星“丹娜管”、索尼“特丽珑”、三菱“钻石珑”、台湾“中华管”和日立“锐利珑”等。各个厂商的纯平显像管在技术上均有其独到之处，在性能上也是各有特色。

一般来说，高端CRT显示器中的主流显像管仍是索尼的“特丽珑”和三菱“钻石珑”这两种：“特丽珑”为荫栅式显像管，并使用“单枪三束”方式，就是仅用一只电子枪射出所需的三个电子束，而三菱的“钻石珑”则为“三枪三束”。索尼的“特丽珑”拥有非常艳丽的色彩表现和出众的整体性能，这使其牢牢地控制着高端市场的大部分份额。而三菱的“钻石珑”则在屏幕聚焦方面有独到之处，色彩比较自然，但稍有些偏“冷”。

在中低端市场上，LG的“未来窗”是最早进入市场的纯平显示器，它采用沟状荫罩显像管，内、外部都做成完全的平面，不过对于某些人来说反而会有些视觉上的内凹；三星纯平“丹娜管”也是市场上常见的荫罩式纯平管，它采用独特的视觉纯平技术，也给人一种完全平面的真实感觉；台湾的“中华管”在原理上与“丹娜管”比较类似，市场上大部分中低档显示器都使用前面这两种管子；飞利浦的自用纯平管、日立的纯平管和NEC的“真平”纯平管在国内市场上则较为少见，它们各有自己的特色。


一般的荫罩网


栅条网



产品点评

雅美达AS772T

厂商	雅美达（Artmedia）
产品型号	AS772T
显像管	FD Trinitron特丽珑显像管
最大分辨率	1280×1024@60Hz、1024×768@85Hz
主要安规认证	TCO'99、CSA、UL
产品售价	1999元
质保时间	3个月包换、1年保修



隐蔽的OSD

去年产品刚推出时正逢索尼对特丽珑显像管限产，各厂商都在减少出货量，而雅美达则凭着和SONY坚实的合作关系推出这款AS772T，并在去年年底作出一次较大的降价，迎合了市场对低端特丽珑管显示器的需求。

尽管文本显示一向不是特丽珑的优势所在，但雅美达AS772T的文本效果还是相当不错的，除了最边缘处，聚焦都相当准确，文字清晰自然；几何调节方面，通过调整可基本消除失真现象，只是画面的右边缘处始终不是很直，并且屏幕右下角有很微弱的内凹感；摩尔纹几乎不存在；但呼吸效应较明显，在画面两侧都有1～2mm的扩张；显示器的色纯较好，在黑屏时略微有些发灰；AS772T在收敛方面表现不佳，在水平和垂直方向上都有偏差。在图像主观测试中，由于特丽珑的技术优势，AS772T的表现较令人满意，得分在此次参评显示器中属中上水平；DVD视频播放效果较好，充分体现了“珑管”显示器色彩艳丽的优势。

AS772T显示器顶部有一个可换的紫色塑料罩，设计时尚，它还有一个学名叫“导流罩”，也就是说除装饰作用外，还可起到引导空气流动、增强散热的作用。显示器正面除了开关只有一个大按键，乍一看以为是单键飞梭，但实际上那只是一个按钮，而“飞梭”的任务则交给了藏在下面的一个旋钮，这种设计在使用时显然没有单键飞梭方便，但比起纯按键方式还是要好一些。另外，面板上英文商标的前三个红色字母“Art”被反写，非常醒目。AS772T的OSD菜单里提供了较齐备的调节选项，特别值得注意的是它还提供了一组隐藏的OSD菜单，调用的方法是：先按住菜单按钮不放，再按开关键打开显示器，这时隐藏菜单便会出现在屏幕右上角，除标准菜单中的调节项目外，还提供了聚焦、汇聚、线性失真等选项。这里我们提醒用户在调节这些选项以前请记录下原始值，万一调整不当还可以更正。AS772T的包装里带有中文说明书、驱动软盘以及保修卡。

AS772T售后服务为3个月包换、1年保修、3年质保，并终身维护，处于较高水准。雅美达电话技术支持没有什么问题，但其主页在测试的一个多星期时间内始终无法登录，技术支持的电子信箱也无法使用，雅美达公司方面对此也没有给出令人满意的解释。

AS772T在本次横向评测中表现位于中游水平，是一款性价比较高的产品。

爱国者自然窗788FD

厂商	华旗资讯
产品型号	788FD
显像管	NF Diamondtron钻石珑显像管
最大分辨率	1600×1200@60Hz、1024×768@100Hz
主要安规认证	TCO'99、UL、FCC-B
产品售价	1999元
质保时间	3个月包换、3年保修

爱国者自然窗788FD采用的三菱NF Diamondtron钻石珑显像管属于第二代产品，它在原有的技术上糅合了自然平面技术（Natural Flat）：显示屏内层玻璃采用了光学曲率设计，通过精确计算玻璃的折射率、使内表面有效弯曲，经过细密的处理后，光路返向形成真正的视觉平面，消除内凹感。788FD具有四倍速动态聚焦技术，通过四组电子透镜对电子束进行修正，保证屏幕四周聚焦准确清晰。1024×768下实际测试刷新率达到100Hz，完全满足无闪烁要求。

主观测试中自然窗788FD的成绩排在第四位，各项测试成绩都较好，没有特别突出的缺点。亮度/对比度一般，色彩方面表现不错，但有些偏冷；几何失真方面，在左上角有微弱外凸现象；屏幕右下角轻微偏红，多次消磁后情况有所好转；色彩收敛不大好，且不可调节；聚焦效果很

好，在参测的显示器中处于上游水平，只是左下角有很微弱的模糊现象；呼吸效应几乎没有，值得称赞；摩尔纹较严重且无法调节。在我们的测试中摩尔纹和聚焦似乎不可调和，聚焦好的珑管显示器一般都有较严重的摩尔纹。

788FD的文本显示质量极佳，清晰、边角锐利，这应该归功于良好的聚焦。这台显示器的中文显示效果在参测的显示器中数一数二，推荐文字处理用户购买。DVD视频播放效果处于中游水平，没有明显优缺点。



爱国者自然窗788FD

显示器的外观设计一般，外壳有纯白、银蓝两色供选择，银蓝色感觉不如纯白色稳重，我们注意到显示器屏幕贴有一张保护膜，提示用户保护屏幕。788FD提供了功能齐全的OSD菜单，平行排列的4个调节钮设计简洁，美中不足的是按键需要较大力度，希望爱国者在这方面能加以改进。菜单中提供了中、法、德、意、英5国语言选择，使用比较方便，调整选项也较为丰富。788FD没有提供驱动盘，网站上也没有下载链接，包装内附有中文说明书及保修卡。

788FD售后服务为3个月包换、3年保修，处于较高水准。热线电话工作人员的态度和服务质量较好，回答也基本符合要求，只是对“老化问题”的回答很模糊。

这是一台比较优秀的显示器，其性能表现在这个价位比较少见，如能在外观和附加功能方面作一些改进就更好了。

编辑选择奖



飞利浦107P

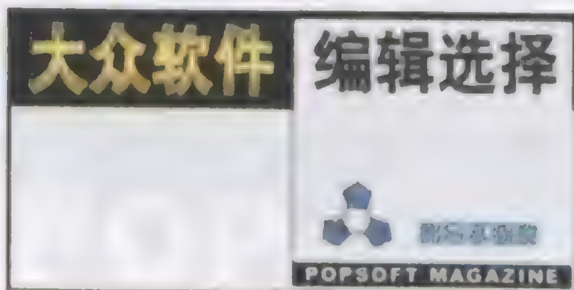
飞利浦（Philips）107P

飞利浦107P在测试中完美的几何、文本表现能力征服了长期案头工作的编辑。这款显示器的综合成绩排在了第一位，它靓丽的外观、不错的性能指标和体帖的“显亮（LightFrame2）”技术都得到了我们的评测工程师的赞赏。除了优秀的性能以外，那极富魅力的附加功能给我们留下了深刻印象。这也给厂商一个启示，在提升显示质量的同时，个性化设计也相当重要。飞利浦107P的价格在参测显示器中较高，但考虑到其优异的表现还是物有所值的。

梦想家（IMAGIC）D96

这是一台看上去不大起眼的产品，但这台采用“钻石珑”显像管、拥有高带宽的显示器在测试中表现得非常出色，在最重要的显示质量测试中取得了最高分，同时它也拥有不错的附加功能。环保方面它通过了TCO'92标准，要是能通过TCO'99就更完美了。唯一不足的地方是我们一直没能找到它的服务电话，相信不久能得到改善。梦想家D96虽然有着优异的性能，价格却很平易近人，是一台比较超值的显示器。

以上两款显示器凭借优异的性能夺得了编辑选择奖，它们适合对显示器品质要求较高的家庭用户。此外，本次参测的SONY E230在显示质量方面毋庸置疑，大家都认为它的色彩表现在9款显示器中最佳，只是其附加功能有所欠缺，而且价格上也是最高的，资金充足的玩家可以考虑。爱国者自然窗788FD的文本显示效果很好，色彩表现也不错，只是附加功能太少，外观上又过于保守，是一台注重性价比的产品。



产品得分一览表

[illegible]	飞利浦 107P	飞利浦 107B3	梦想家 D96	索尼 E230	爱国者自然窗 788FD	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	10	8	9	8	8	10	6	6	6
[illegible]	8.880	8.292	9.318	8.882	8.834	8.708	8.366	8.348	8.865
[illegible]	8.76	8.76	8.84	8.92	7.26	8.82	8.14	7.24	7.36
[illegible]	8	8	7	0	0	7.5	0	0	0
[illegible]	7	7	6	6	7	6	7	7	7
[illegible]	8.692	8.198	8.477	7.625	7.369	8.468	7.111	6.922	7.206

评测组织方法

本次测试采用Matrox G400 MAX作为测试用显卡，分别对各款显示器进行测试。为防止自然光影响，测试时间选在晚上，同时保证每台显示器的测试摆放方向完全一致。测试开始前，每台显示器都先开机预热30分钟以上，在这段时间里先进行消磁处理，然后将色温设为9300K，在1024×768@85Hz下，借助Displaymate的Setup Display来将显示器的显示区域调到最大，并且尽可能地调节各种失真和亮度、对比度以及色彩，使显示器达到最满意的状态，最后关闭所有灯光，让眼睛适应黑暗5分钟之后开始进行测试。

对于一台显示器来说，我们最关心的应该是它的性能指标和显示质量，然后就是外观、易用性、附加功能、技术支持和售后服务，当然价格也不容忽视。本次评分依照性能指标、显示质量、外观及易用性、附加功能以及技术支持与售后服务共5项内容进行，下面我们分项来进行说明：

注1：第一次对显示器进行调节前，我们会考察显示器在出厂状态下的显示效果，不作为评分参考，但会在产品点评中加以说明。

注2：在计算总得分的过程中，我们将不考虑价格因素，即价格不计入总得分，而只是列在得分表的相应位置，同时由评测工程师在给出“编辑选择奖”时综合考虑价格因素，并在各款产品的描述中结合价格作出相应推荐。

注3：在安装使用显示器的过程中遇到的一些细节问题我们也记录下来，并在产品点评中加以说明。

注4：鉴于显示器存在较大的个体差异，如果某款产品存在比较严重的问题，则应首先与厂商取得联系，争取解决问题，如果问题无法通过调节来解决，而且该缺陷对于产品得分有较大影响，则将其剔出评比队列，并在产品描述文章中作出说明。

一、性能指标。（分值：10分；权重：0.5）

对于显示器这样的产品来说，其性能指标虽然不能与显示质量划等号，但也是重要的购买参考因素之一，这里我们给出了0.5的权重系数。此项主要考察显示器带宽和安规认证，其中显示器带宽占7分：标称带宽为110MHz的给3分，130～176MHz之间的给5分，200MHz以上的给7分；安规认证（以显示器后部铭牌为准）占3分：显示器通过TCO95/99认证的给3分，通过TCO92的给2分，只通过MPR Ⅱ认证的给1分，没有通过前面任何一项认证的给0分。

二、显示质量（分值：10分；权重：2.5）

显示器是用来看的，因而实际显示质量应当最重要，因此这里我们给出的权重系数高达2.5。此项主要考察显示器的实际显示质量，分为软件测试和主观测试两大部分，各占5分：软件测试用Displaymate和Nokia Monitor Tester软件进行；主观测试由评测工程师和编辑根据主观视觉印象，对文本、图像表现力和DVD视频播放效果进行打分，文本和图像表现力各占2分，DVD视频播放效果占1分。

1.软件测试部分（共5分）：

用Displaymate和Nokia Monitor Tester软件对显示器的亮度、对比度、几何失真、颜色均匀性、收敛、聚焦、分辨率、信号稳定性、高压稳定性和摩尔纹这10个项目进行测试，每项指标得分为0.5分。这部分由两名以上的评测工程师分别进行打分，最后取平均值。

2.主观测试部分（共5分）：

（1）文本显示质量（2分）

文字处理基本上是每台电脑都会进行的工作，显示器显示文字的效果好坏直接影响到使用者的工作效率。尤其对于家庭用户，文字处理和上网浏览更是经常性工作，所以文本显示质量的比重占到主观测试部分的一半。此项主要考察显示器的文本显示效果。测试前，由评测室预先制作一个典型的带有各种表格和字体的Word文档和一个Web页面，让评测人员进行主观评分。为避免因评测人员单一而造成的个例现象，由2名评测工程师与其他3位文字编辑一起，在遮蔽显示器特征的情况下分别对其文本显示效果进行主观评分，满分为2分，5人的评分综合后取平均值。

（2）图像显示质量（2分）

在电脑上，再绚丽的图片和色彩也要通过显示器才能表现出来，显示器的色彩表现力直接影响到图像的美感。此项主要考察显示器的图像显示质量。测试中，我们选用5张高清晰度的彩色图片（分别为人物、动物、植物、自然风景和游戏图片），分别在高光、低光、高对比度和低对比度等4方面对显示器的图像质量进行主观测试。为避免因评测人员单一而造成的个例现象，由2名评测工程师与其他3位美术编辑一起，在遮蔽显示器特征的情况下分别对图片的显示效果进行主观评分。每张图片的满分各为0.4分，总共2分，5人的评分综合后取平均值。

（3）DVD视频播放效果（1分）

随着DVD-ROM的逐渐普及，在电脑上看DVD大片的人也越来越多，虽说显示器屏幕一般不如电视大，但在清晰度方面却是一般电视无法比拟的。该项目主要考察显示器在播放DVD视频时的表现力。测试时我们选用一张高清晰度的DVD大片，截取精采片断播放，由5名评测人员在遮蔽显示器特征的情况下分别对DVD视频播放时的表现力进行主观评分，满分为1分，5人的评分综合后取平均值。

三、外观及易用性（10分，权重：1.0）

外观及易用性对于显示器的日常使用来说非常重要，该项目主要考察各大显示器厂商从用户的角度出发，在显示器的外观和易用性设计方面所做的努力。

在这项测试中，显示器的外观占3分。为尽量避免评测人员的个人偏好影响，每台显示器的外观评定均由2名评测工程师和随机邀请的3名编辑分别打分，最后取平均值。

易用性方面，附件是否齐全、按钮/旋钮的设置布局、OSD菜单调节选项的丰富程度、调节的方便性、说明书的内容/语种/版式等是考察的重点，其中是否提供中文菜单和显示器驱动是需要特别注意的。易用性方面为定性打分，由评测工程师独立考察完成，满分为7分。

四、附加功能（10分，权重：0.5）

纯平CRT显示器从技术上说已经非常成熟，各家厂商除了继续提高显示质量外，还纷纷为显示器提供各种额外的功能，以增加产品的附加值。该项目主要考察显示器是否提供了音箱、USB Hub等附加功能，以及是否有其他特殊调节方式（比如与飞利浦“显亮”、美格“黄金眼”相类似的功能）等。本项目为定性打分，由评测工程师独立完成，满分为10分。

五、技术支持与售后服务（10分，权重：0.5）

对于显示器这样的大件外设，良好的技术支持与售后服务是用户放心购买的前提。该项目主要考察显示器厂商提供的技术支持与售后服务。对于显示器使用中的一些小疑问往往可以通过良好的技术支持来解决，技术支持这一项满分为3分。由于显示器本身可能出现的问题多半用户无法自己解决，因此显示器的“三包”承诺显得更为重要，较长的包换和保修时间是得高分的基准，这部分满分为7分。

六、评测结束后，按照如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的参考依据：

产品总评得分=各项目具体得分乘以相应权重系数的总和/5

附：技术支持问题及参考答案

1.刚开机字符模糊，然后渐渐清楚，这是正常现象吗?
答案：上述情况很可能是显示器老化的前兆。

2.显示器开机时发出“咔”的一声是什么原因?
答案：显示器在自动消磁。

3.为什么画面始终无法调整到理想几何状态?
答案：除去用户因素，这是显示器几何失真的表现。

4.为什么有一点轻微抖动，我的珑管显示器屏幕都会出现水波纹一样的抖动?
答案：荫栅式显像管垂直栅条固定点少（一到两根水平栅条），易因震动而发生栅条暂时位移现象，看上去就像水纹一样抖动。

5.为什么屏幕边角文字很模糊，而中心位置的很清楚?
答案：通常这是聚焦不良或色彩收敛不准而造成的。

飞利浦107P

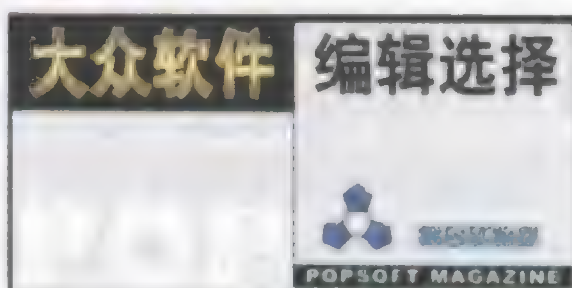
厂商	飞利浦消费电子（Philips）
产品型号	107P
显像管	三菱钻石珑显像管
最大分辨率	1920×1440@60Hz、1024×768@115Hz
主要安规认证	TCO'99、CSA、UL、FCC-B
产品售价	2498元
质保时间	3月包换、1年保修



流线造型



瘦身设计



107P属于飞利浦17″显示器中的高端产品，从其带宽、最大分辨率及刷新率方面就可窥一斑。本次送测的这台107P采用三菱钻石珑显像管，带有飞利浦独有的“显亮（LightFrame2）”技术，辅以软件可进行精确的定位调节。作为高端显示器，107P在环保和低辐射方面通过的认证不少，它在暂停模式/关机模式的耗电量居然低于1W/2.4W，这给我们留下了深刻印象。

在本次测试中，107P优异的表现赢得了测试人员的一致赞赏。它在几何失真，特别是线性失真方面几乎可用“完美”来形容；呼吸效应微乎其微，我们用打印纸挡住黑白切换部分才观察到极微弱的边缘伸缩；测试中107P摩尔纹较明显，但经过适当调节后可消除屏幕下半部的摩尔纹；色彩表现较好，色纯度高，无杂色；存在色彩收敛现象，这在参测显示器中较普遍，107P可以说已尽了相当的努力；聚焦能力处于较高水平，屏幕左半部有轻微的聚焦不准现象。图像测试中，107P的表现仍然逊于采用特丽珑显像管的显示器，颜色偏冷，不够艳丽，在表现人物肌肤的图像中明显没有特丽珑管显示器来得生动。文本显示质量相当不错，中文显示表现优异，NOKIA Monitor Test中英文字母“w”和“y”的斜线可观察到不严重的锯齿，屏幕左上角“all”字两个“l”之间有轻微重影。DVD视频播放效果尚可，表现力和特丽珑管显示器有一定差距。这里需要指出的是，这台107P显示器受地磁影响严重，当我们南北放置并调整显示效果以后，转动方向使其变成东西走向，屏幕就会产生肉眼可察觉的线性失真和色彩偏移现象。



大放异彩的LightFrame2

107P采用飞利浦XSD——XtraSpace Design（超空间设计）短管设计，经过和其它参测显示器对比，我们认为将外观表述为“紧凑”比较恰当。前部边框相对狭窄，15.9″的可视面积给人以“较大”的视觉效果。下方的“PHILIPS”标志极具质感、富有光泽。流线型银白色调节按钮极富飞利浦特色。OSD菜单中提供了丰富的调整选项。“EXTRA CONTROLS”中的“LIGHTFRAME”是飞利浦引以为傲的“显亮”功能，遗憾的是OSD菜单没有提供中文。飞利浦为107P提供了详细的说明书（7种文字，包括简/繁体中文）和4.3版驱动光盘（包含LightFrame、ICE Adjust软件），从这些细节可看出飞利浦的研发实力和认真态度。107P的底座是整合在显示器机身上的，无需安装，非常方便。

“显亮（LightFrame2）”与“ICE Adjust”是飞利浦显示器独有的功能。LightFrame2通过软件与硬件的配合，提高网页、图片甚至文字的亮度和锐利程度，飞利浦将此技术称之为“显亮”。在特丽珑管显示器上我们看到类似技术，如美格的“黄金眼”等，与它们不同的是LightFrame2在软件配合下可对屏幕部分区域进行“显亮”。LightFrame2对图像的优化令人满意，打开“显亮”支持后，107P在DVD视频播放时的表现力给我们以脱胎换骨的感觉，但为了测试的公平性，主观测试过程中并没有打开该功能。文本“显亮”似乎没有意义，字符严重拖影，显示质量反而降低。ICE Adjust是一款显示器调节软件，和NOKIA Monitor Test类似，用户购买飞利浦显示器后可立即进行调整和测试。

107P售后服务为3个月包换、1年保修，处于一般标准。热线电话竟然是手机号码，工作人员态度和服务质量较好，基本正确回答我们提出的问题。

飞利浦107P是一款不可多得的精品显示器，综合成绩列在首位，2498元的价格也不算太高，因此获得了我们本次的编辑选择奖。其附加功能很有特色，建议大家多多关注。

飞利浦107B3

厂商	飞利浦消费电子（Philips）
产品型号	107B3
显像管	不确定*
最大分辨率	1600×1200@60Hz、1024×768@107Hz
主要安规认证	TCO'99、CSA、UL、FCC-B
产品售价	1899元
质保时间	3月包换、1年保修

*注：飞利浦方面给我们提供的消息是，107B3使用飞利浦、三星、LG等品牌的显像管，根据批次不同会有所差异。

作为飞利浦的17″主力产品，这款107B3的带宽达到176MHz，比同价位珑管显示器高出不少。与107P最大的不同在于它的显像管更换为荫罩式纯平，这使得成本降低，整机价格也平易了不少。107B3拥有和107P一样的


这就是飞利浦107B3，是不是和107P很像？

LightFrame2显亮技术，在外观上与107P几乎一模一样，不看标签的话我们甚至无法分出两者。飞利浦在107B3上没有节省TCO'99认证，这对于珍惜健康的人来说非常重要。

不低的性能指标和107P美好的印象让我们对107B3寄予厚望，可现实却和我们开了一个玩笑。它色彩的表现和107P有着极大的反差，色纯不高，屏幕左上角有微弱的偏红，消磁无法解决；亮度/对比度较低；有轻微的枕型失真；色彩收敛较明显；聚焦一般，显示颗粒较大，对观察聚焦造成一定困难；高分辨率下表现还算稳定；呼吸效应不明显；摩尔纹依然困扰该显示器，屏幕下部的较为明显。图像测试效果一般，分数普遍较低，相对而言游戏画面表现力尚可。文本显示质量也较低，不是很锐利，也许是受对比度差的影响。DVD视频效果相对好一些，但仍处于众多参测显示器中较低水平。

107B3控制菜单已提供中文支持，调节也和107P一样。附送说明书和4.0版驱动光盘，软件安装与使用和107P一样，在此不再赘述。

107B3的售后服务和热线电话服务与107P基本一样：3个月包换、1年保修。从4月中下旬至6月中旬，为配合世界杯的宣传，飞利浦作为“中国之队”主赞助商，用户凡购买飞利浦107B3或107P显示器将获得中国队礼品一份，并可参加抽奖，一等奖为24K金足球一只。

虽然拥有较高的性能指标，但表现不佳，也许是个体差异。

长城N700DFS

厂商	长城计算机集团（Great Wall）
产品型号	N700DFS
显像管	三星丹娜显像管
最大分辨率	1280×1024@60Hz、1024×768@85Hz
主要安规认证	TCO'99、CSA、UL
产品售价	1499元
质保时间	3月包换、3年保修

N700DFS是一款面向一般家庭用户的入门级产品，摒弃了一些高级功能，性能也以实用为标准，和昂贵的珑管显示器放在一起评测似乎有失公平。但无论如何，既然长城送来了这款显示器，我们就本着公正的原则和认真的态度进行测试与评定。

在1024×768分辨率下，N700DFS表现相当出色，文本清晰；摩尔纹几乎没有，这在低端显示器上较少见；呼吸效应严重，黑白转换时边缘伸缩达2～3mm；缺省状态下亮度/对比度偏高，需要调整，在阅读文本时亮度值甚至可以设置为0；几何失真方面并不明显，右上角有轻微的外凸，通过调整能得到改善；色彩表现一般，色纯不错，白屏没有明显色斑，可惜对比不是很强烈，偏暗；色彩收敛不明显；聚焦效果测试在这次评测中属于特


长城N700DFS

常用术语

可视面积

显示器厂商不愿谈及的一个东西，指的是人可以看到的最大显示面积，除去外壳遮盖的那一部分的对角线长度，现在17″的显示器一般最大可视区为15.8″。

刷新率

分为水平刷新率与垂直刷新率。水平刷新率又称行频（FH），是指显示器从左到右绘制一条水平线所用的时间，以kHz为单位，数值上等于“行数×场频”，它越大就意味着显示器可提供的分辨率越高，稳定性越好。垂直刷新率又称场频（VH），表示屏幕的图像每秒钟重绘多少次，也就是屏幕每秒刷新的次数，一般所说的刷新率就指场频，以Hz为单位，如场频为85Hz，就表示每秒屏幕画面重绘85次，一定视频带宽下垂直刷新率的高低与分辨率有很大关系，分辨率大时，由于屏幕的像素点多，其刷新率就慢一些，反之就快一些，刷新率的高低对视力保护很重要，当垂直刷新率低于60Hz时，屏幕就会有明显晃动，一般认为85Hz以上的刷新率才能较好地保护眼睛。

视频带宽

是指显示器每秒所处理的最大数据量，带宽决定着一台显示器可以处理的信息范围，等于“水平分辨率×垂直分辨率×场频”，这只是一个理论值，实际上为了减少图像边缘的信号衰减，保持四周图像清晰，电子枪扫描力度要大于分辨率尺寸，所以还需要乘以一个系数，这个值随显示器设计不同、生产工艺不同而不同，一般来说在1.4～1.5之间。带宽越高就表示显示器可以在更高的分辨率下可提供高刷新率，是一个非常重要的指标。

分辨率

是指构成图像的像素的总数，如800×600的分辨率，就是在显示图像时使用800个水平点乘600个垂直点来构成画面，显示的分辨率越高，图像越细腻，但在追求分辨率的同时，还要充分考虑刷新率问题，目前常见的分辨率有1024×768、1280×1024、1600×1200等。

点距和栅距

这是显示器非常重要的技术参数之

殊案例，我们感觉它的几何图形与文字线条比在其它显示器上明显粗了许多，对观察聚焦造成一定困难，最后综合多人测试结论，指出该显示器右上角问题比较集中。图像测试效果一般，艳丽程度不够，色彩表现感觉不自然，对植物的表现给人不真实的感觉。因为上面提到的线条加粗的原因，文本测试成绩糟糕，文字边缘锯齿厉害。由于显示器亮度较高，DVD视频效果测试还算不错，但色彩表现仍是阻碍它提升档次的关键。

N700DFS采用短管设计，前部边框较宽，4个调节按键平行排列，OSD菜单功能较齐全，基本的控制都能够实现，菜单语言有6种，默认为简体中文。该显示器提供了中文说明书，但没有附带驱动。

N700DFS售后服务为3月包换、3年保修，处于较高标准。热线电话工作人员态度和服务质量较好，并且基本正确回答了我们提出的问题。

N700DFS性能一般，走低价路线，采用这款显示器可有效控制整机成本。

明基78f

厂商	明基电通（Benq）
产品型号	78f
显像管	三星丹娜Ⅱ荫罩式纯平管
最大分辨率	1600×1200@65Hz、1024×768@85Hz
主要安规认证	MPRⅡ、CSA、UL
产品售价	1699元
质保时间	3个月包换、1年保修

明基78f采用技术成熟的丹娜Ⅱ显像管，成本较珑管下降不少，而其显示品质仍然能得到保证。丹娜Ⅱ显像管相比上一代产品，画质有了很大的提高，首先是升级原有的双路动态聚焦技术，采用超级CKO精确聚焦电子枪，减少纯平显示器边角部分图像几何变形和扭曲的现象，尽量避免边角散焦和失真。其次通过采用颗粒更细小、色彩表现力更强的磷涂层，提升18%的色域。丹娜Ⅱ采用新的不涨合金钢荫罩，物理特性极为坚固，光线透过率更均衡，表现出极佳的RGB三原色均衡性；应用第二代SMART Ⅲ三防涂层（防反射、防眩光、防静电）有效降低外部反光对观赏效果的影响，增强显示图像的色彩对比度。

测试过程中78f没有给我们留下太多的印象，也许是参测珑管太多的原因。它的整体成绩处于中等偏下水平。呼吸效应不明显，证明其高压性能不错；几何失真同样表现不错，特别是线性失真极小，值得赞赏；色纯表现不理想，左下角偏红；高分辨率下整体颜色偏青；收敛测试效果尚可；聚焦测试表现一般，屏幕四角较为清晰，中部则差一些；摩尔纹主要产生在屏幕下方的垂直方向，通过额外调节效果也不是很好。图像测试中人物表现较好，但色彩深度表现力度不够，和珑管有较大差距。文本显示质量尚可接受，主要问题表现为文字边缘不够犀利，屏幕中部文字显示较模糊。DVD视频播放效果也处于中等水平。


明基78f

78f外观设计简洁明快，灰蓝色调节按钮一字排开，8国语言OSD菜单，默认为中文。菜单的开启/关闭以伸缩窗口的形式出现，富有动态。该显示器的几何调节相当丰富，除常见的项目外，还有该价位显示器不多见的顶角/底角调整。预设的色温只有9300K和6500K，但三原色可单独调节。我们注意到78f没有通过严格的TCO系列认证，应该是为了节省成本。明基随机附送驱动软盘一张，安装驱动后显示效果与分辨率/刷新率并无变动，和在“即插即用显示器”下并无区别，网站上也提供了驱动下载。底座设计采用常见的插孔式，卡子部分质地较软，因此拆卸很容易。据明基方面称，购买该显示器送价值168元的明基“电光鼠”，但也许因为是样机的缘故，在送测产品中我们没有发现附送的鼠标。

78f的售后服务为3个月包换、1年保修，处于一般标准。热线电话工作人员态度和服务质量比较好，基本正确回答了我们提出的问题。

明基78f是一款较成熟的显示器，各方面表现中规中举，看在外送光电鼠标的份上1699元的价格还是可以接受的。它是本次测试唯一一款没有通过任何TCO认证的产品，希望厂商能有所改进。

索尼CPD-E230

厂商	索尼电子（SONY）
产品型号	CPD-E230
显像管	FD Trinitron特丽珑显像管
最大分辨率	1600×1200@65Hz、1024×768@85Hz
主要安规认证	TCO'99、CSA、UL
产品售价	2999元
质保时间	3个月包换、1年保修

CPD-E230是一款面向家庭/办公的纯平显示器，采用FD Trinitron特丽珑显像管，该款显像管对数码多重扫描技术进行了改进，通过对芯片设计的改造，使得开机后，显示器会根据环境的改变，自动调整聚焦，使影像更清晰。CPD-E230的带宽在这次参测的显示器中显得比较小，仅有135MHz，只能满足1024×768下85Hz刷新率的要求。虽然指标较低，但它在环保低辐射方面一点都不含糊，通过了严格的TCO'99认证。

该显示器为索尼日本一宫原厂生产，品质有着很好的保证。测试结果证明，这款显示器的表现和它的价格以及品牌价值相符。CPD-E230在亮度/对比度方面表现完美，即使调整至最高值都丝毫不影响文字和图像的显示；色彩表现是特

丽珑管显像管的强项，原厂产品当然不逞多让，色纯度极高，色彩亮丽；摩尔纹几乎没有；不过E230的聚焦不是太好，边角显得比较模糊，虽然可以调整，但将边角调整满意后中心部分又出问题了；呼吸效应较为明显，有待改进；几何失真方面，我们始终无法完全对齐左右边线，当然这只是很细微的现象，丝毫不会影响日常使用（也许是我们对索尼的期待太高）；色彩收敛问题集中在屏幕中部，水平方向红色线条有轻微的偏上，可通过调整改善。图像测试对E230来说游刃有余，最突出的地方在于风景的表现力上，蓝天白云间过渡自然、画面细腻、色泽鲜艳且纯度高。文本显示效果一般，因为聚焦的原因4个角的文字显得有些模糊，“all”字两个“l”之间虽没有重影，但有朦胧的感觉。DVD视频播放情形和图像测试相似，CPD-E230在色彩表现方面确实有独到之处。

CPD-E230一改索尼显示器以往保守的外观，采用流线型短管设计，乳白色的机身整洁而富有现代气息。显示器包括电源按钮在内只有三个键，准确地说是两个键加一个小“摇杆”。CPD-E230的控制设计相当巧妙，利用摇杆上下左右4个取向来指代4个按键，按下“MENU”按键弹出菜单，然后使用手指轻轻拨动摇杆就可以控制调整所有的选项，相当方便。OSD菜单中囊括了所有常见的调整选项，还有不太常见的色彩收敛调整和控制锁定选项，能防止误操作；不过语言选项里面没有中文，对英文不好的用户来说不太方便。这款显示器附带中英文说明书，但没有驱动盘，我们在索尼官方网站下载的驱动中也没有找到相应的驱动，只好用E220的驱动来代替。



索尼CPD-E230

这款索尼CPD-E230售后服务为3个月包换、1年保修，处于一般标准。拨打索尼热线支持，相关技术人员对自己的品牌显得相当自信，认为我们提出的某些问题不大可能出现在其产品上。2999元的价格是所有参测产品中最高的，据索尼代理商介绍，近期买一台SONY E230显示器将送北京海洋馆门票一张。

这是一款“高傲”的产品，不管是价格还是性能。

NESO FD797P

厂商	新特丽科技（NESO）
产品型号	Pomona FD797P
显像管	FD Trinitron特丽珑显像管
最大分辨率	1600×1200@77Hz、1280×1024@85Hz
主要安规认证	TCO'99、CSA、UL
产品售价	2599元
质保时间	1周包换、1年保修

NESO Pomona FD797P使用了最新改进过的特丽珑显像管。与过去的纯平特丽珑显像管相比，电子枪射出约束孔已由0.43mm收窄至0.32mm，更细的电子束使得投射萤光点准确率大大提高，显示色彩更加纯净、均匀、艳丽；同时显像管改变了电子枪内结构成份，在电子枪中使用钡钨成份，使电子枪在高亮度情况下使用，寿命更长，功率更大。NESO Pomona FD797P拥有203MHz视频带宽，通过了严格的TCO'99认证。

NESO Pomona FD797P开机时着实让我们吓了一跳，显示状态极其

一，目前市场上的显像管有荫罩式和荫栅式两种类型，所以在谈到它们时也要将其分为点距和栅距两个概念。点距是指荫罩式显示器荧光屏上两个相邻的相同颜色荧光点之间的对角线距离；栅距则是指荫栅式显示器平行的光栅之间的距离。在显示屏幕大小一定的前提下，点距/栅距越小，则屏幕上的像素排列越紧密，图像也就更加清晰细腻。目前大屏幕显示器的点距/栅距一般为0.28mm、0.27mm、0.25mm或0.24mm，少数高端显示器能达到0.22mm。

收敛（会聚）

显示器在屏幕上校准图像红绿蓝分量的能力，即电子枪发射RGB三原色的电子束时，电子束是否能够精确地打在屏幕上的正确位置，如果显像管的电子枪射错或射偏了不同色的荧光点，就会出现色彩收敛的偏差。

摩尔纹

摩尔纹是一种几乎在所有显示器上都会出现的失真效果，产生的原因是扫描线和某些其它周期性波纹之间的干扰，如原场景中的线或光点图形、遮蔽屏显像管中的闪烁光点或其它波纹，这种干扰会生成一种波纹团，称之为波纹效应，又称摩尔纹。摩尔纹在屏幕上以波形的形态显示，所以又有水波纹之称。当显示器的分辨率增加时这一现象更为明显，而且往往聚焦效果好的显示器越容易出现摩尔纹现象。

呼吸效应

呼吸效应出现在将高电压作用于CRT显示器中以加速扫描屏幕的电子束中的电子上，导致显示屏的高亮区域画面变大，一收一扩类似“呼吸”。一般来说只要变动效果不大，显示器仍属于正常，但如果测试时出现较大的波动现象，则说明显示器性能不佳。

几何失真

包括线性失真和非线性失真两部分。将显示器的画面调节到满屏时，如果画面中任意部分本应该水平或垂直的线条有弯曲现象，这就是线性失真现象。如果所有的线条都横平竖直呈表格状，本该完全一样的单元格却大小不一，有的长有的扁，平行线条之间的间距不一样，这就是非线性失真。

糟糕，聚焦严重不良，热机半小时以后恢复正常，测试才得以进行。它延续了特丽珑管显示器的优缺点，色彩表现极佳，大家对前面的特丽珑管显示器已有了较具体的认识，相同部分这里不再赘述；亮度/对比度一般，与前几款特丽珑管显示器有一定差距；色彩收敛情况不很严重；聚焦一般，屏幕右上角较差；呼吸效应并不明显；有轻微的摩尔纹，通过调节可得到改善。图像测试成绩一般，借助特丽珑显像管的威力处于中等偏上水平。文本显示效果不佳，较差的聚焦影响了文本显示效果，英文字母“w”和“y”的斜线存在锯齿，聚焦不良的地方则显得模糊不清。参测人员提供的FD797P的数百个子项分数里，仅有一个满分，出现在DVD视频播放打分栏里，对于喜欢视频播放的用户，它是个不错的选择。


NESO FD797P

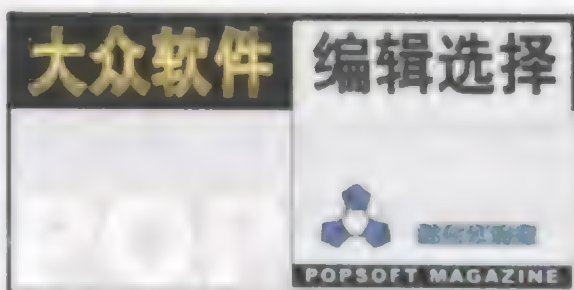
NESO外观和雅美达部分型号特别相似，乳白色机身，尾箱盖上采用可换壳的个性化设计，一共有6种不同的颜色(红、橙、蓝、绿、天蓝、紫)，整体感觉简洁明快。机身上仅有2个按钮，一个是电源开关，另一个则是单键飞梭的调节旋钮。除常见的调整项目外，FD797P的“iVIDEO”引起了我们的注意。其实“iVIDEO”与“黄金眼”原理一致，用户可在“Sharpness”（锐利）、“Sapphire”（蓝宝石）、“Topaz”（黄玉）和“Ruby”（红宝石）间选择效果，后三者主要区别在于色温不同，它们分别对应9300K、6500K和5000K。与雅美达AS772T一样，NESO Pomona FD797P同样具有隐藏菜单，调出方法和前者相同。配件方面，NESO提供给用户驱动软盘及中文说明书，使用方便。

Pomona FD797P售后服务为1周包换、1年保修，终身服务，包换期未免也太短了。热线电话工作人员态度和服务质量比较好，基本能正确回答我们提出的问题。

NESO Pomona FD797P是一款不错的珑管纯平，最后综合得分也比较高，只是价格偏高了些。

梦想家D96

厂商	梦想家（IMAGIC）
产品型号	D96
显像管	Diamondtron M²
最大分辨率	1600×1200@65Hz、1024×768@85Hz
主要安规认证	TCO'92、CSA、UL
产品售价	2299元
质保时间	1个月包换、1年保修



这款梦想家D96采用三菱Diamondtron M²钻石珑显像管。该显像管融合最新技术，对上一代NF Diamondtron作出几点改良：阴极断点电压和栅压分别从以前的115V和700V降低到65V和560V，令显示效果更稳定；栅栏直径从0.4mm降到0.35mm，使线条更细密、文字更锐利；栅栏厚度从0.44mm降到0.38mm，大幅度提升透光率，色彩更逼真；亮度提高到以前的3倍，SB智能色彩管理引擎根据显示内容，不同层次地提高图像、动态效果和文字的亮度，可大幅度增强图像和动态效果的层次感。

D96勇夺显示质量综合最高分，各方面表现都较优秀。它的亮度/对比度极佳，评测中和特丽珑管显示器不相上下；呼吸效应几乎不可见，在参测的显示器中仅有飞利浦107P与之相近；D96的弱项是线性失真，左上角有较明显的内凹，通过调节可得到改善，应该指出D96这个“弱”项是相对它其他项目的优秀表现而言，我们认为它仍在可接受范围以内；色彩表现上乘，色纯很高，稍微欠缺的地方是对暖色的表现偏冷；色彩收敛问题情况相当微弱；聚焦能力也处于较高水平。图像测试表现和飞利浦107P类似，稍逊于特丽珑管显示器，同样是颜色偏冷。D96在文本显示一项中成绩骄人，由于聚焦准确，文字边角锐利，中英文显示都有很好的表现。DVD视频播放效果非常好，技术的改进使得画面在高亮度/对比度情况下清晰艳丽。


梦想家D96

D96前部边框为银灰色，后部机壳为灰蓝色，整体感觉不如纯色外观显示器好看。D96提供功能齐全的菜单调节，4个调节按钮平行排列，位于一个飞梭状凹槽内，轻触即可使用。OSD菜单没有中文支持，令人遗憾；调整选项丰富囊括了所有常见的调整功能。该款显示器附有一份中文说明书，没有提供驱动盘，官方网站也很难找到，我们在附表中提供的网址看上去应该是它的国内代理商的网站。

D96拥有与NESO“iVIDEO”、飞利浦LightFrame2“显亮”类似的增亮、锐化功能，称之为“SBQ钻石引擎”，按住MENU菜单3秒钟即可打开该功能，某种程度上该功能可弥补图像/视频色彩表现上与特丽珑显像管的差距。对比各种类似功能后，我们认为从效果上讲它们没有太大的差别，控制却有不同，“黄金眼”最方便；LightFrame2“显亮”的控制更多样化；“iVIDEO”及“钻石引擎”SBQ则落在最后。

D96的售后服务为1个月包换、1年免费维修，3年维护免服务费，处于一般标准。未提供售后服务电话。

作为踏入国内市场不久的品牌，梦想家（IMAGIC）的D96显示器开了一个不错的头，我们等待它的后继产品给我们带来更多惊喜。

测试软件说明

NOKIA Monitor Test



NOKIA Monitor Test是NOKIA公司推出的一款显示器测试软件，其最大的特点是小巧玲珑，实用性强。该软件仅598kB，无需安装，我们可将其放入软盘，日常购机时随身携带以方便测试。测试主画面的背景是圆环和直线组成的混合方格图，从背景图中用户首先就能了解所用显示器的基本几何显示效果。NOKIA Monitor Test的精华部分集中在中下部的测试区，有11个测试项目。

几何测试（Geometry）：让用户根据屏幕上出现图形的失真度来调整自己的显示器，如某些图片应该是水平垂直效果，却出现了歪斜的现象，这时就通过显示器自身的各种几何调整功能进行相应调节。

明暗度及对比度测试（Brightness and Contrast）：用于测试显示器亮度及清晰度输出。

高压特性测试（High Voltage Regulation）：主要用于测试显示器黑白双色高亮不断交替时画面边缘伸缩变化，这就是常说的"呼吸效应"，一般来说只要变动效果不大，显示器仍属于正常，但如果出现较大的波动现象，则说明显示器性能不佳。

颜色测试（Color）：包括对色温/白平衡和屏幕色彩均匀性的检验，用户由此可以清晰直观地鉴别出自己的显示器是否有缺色、色斑及色温不纯的现象发生。

收敛测试（Convergence）：用于检测显像管是否有色彩收敛的严重错误，测试中屏幕将显示纯白色及红绿蓝三种颜色的表格线，严重的彩色收敛会造成纯白表格线偏红、绿或蓝色，白色线条的区域边缘也会出现不正常的色边。

聚焦测试（Focus）：可以说大部分CRT显示器在显示高分辨率图片和文字时或多或少都有点模糊，设计能力和生产工艺在这里能得到直观的检验。

分辨率测试（Resolution）：在黑白底色下在屏幕四角及中心显示一块以水平和垂直线条组成由疏至密的线型图形，高品质显示器的显示细腻程度较高。

摩尔波纹测试（Moire）：提供六幅图形进行观察，如果用户在测试中发现有较重的波状干扰出现，就该好好调节一下显示器了。

文字可视效果测试（Readability）：用于测试显示器的文字显示效果，包括字符整体清晰度、边角犀利度等。

抖动测试（Jitter）：进入测试画面后屏幕出现了几条等宽的竖线。其间有几个完全静止的大长方形白色方块和小长方形网状方块整齐排列着。如果感觉上方的白色方块在移动，表明显示器的细小像素显示能力及稳定性不佳。

声音测试（Sound test）：似乎和显示器无关，加入这一功能的初衷是因为有些显示器内置音箱，测试将发出由左至右的笛声。

Displaymate

NOKIA Monitor Test拥有简单直观的界面和较为丰富的显示测试功能，不过其整体专业性能还不是很强，而且最大的问题是每个测试环节都未说明测试内容和查看方法。而著名的SONERA公司推出的Displaymate则是个中高手，就其支持的显示设备种类而言（CRT显示器、LCD液晶显示器、投影机、等离子显示器、电视、高清晰度电视）其专业性可见一斑。Displaymate包含NOKIA Monitor Test几乎所有的测试功能，与众不同的是它提供了详细的显示器调整及测试指导，每一步都有文档说明，因为都是E文，所以对E文不好的用户可能有些困难。

Displaymate的侧重点在于对显示器的调整，它的测试都是为进行调整而配置的，因此我们这次显示器测试都使用Displaymate调整到最佳状态的情况下进行。可以说Displaymate在这次测试中功不可没。程序分为工具栏、控制窗口、主测试模块及信息栏四个部分，测试使用主要集中在主测试模块区域，即屏幕下方的"Set-Up Program（初级测试程序）"和"Tune-Up Program（调整程序）"。"Set-Up Program（初级测试程序）"提供基本的显示器（含显示卡）的调整功能。受篇幅所限这里不再一一介绍，感兴趣的朋友可以在我们大众软件网（www.popsoft.com.cn）上查阅2001年第4期《PC系统测试软件大全（七）》一文中的详细介绍。

以上两个软件我们会放入2002年第5期的《锐》刊光盘，大家可用它们来调整或测试一下自己的显示器。





纯平 vs. 液晶

第一台液晶显示器（LCD，Liquid Crystal Display）面市已有30年了。但长期以来，LCD一直因为研发周期长、成品率低、价格昂贵、显示效果不佳而未能普及。但近几年由于技术的不断革新，生产工艺日渐成熟，使得LCD的优势开始被人们所关注，它以纤细的外表、清晰的文本显示、无闪烁、低辐射等优点开始逐步占领市场。随着时间的推移，LCD的价格也降到了可以接受的程度，越来越多的用户开始考虑购买液晶显示器。

早期的液晶屏采用无源矩阵（被动矩阵），能显示高清晰度的文本，但当显示画面快速改变时，会在画面上留下飘忽的“鬼影”，不适用于动态视频播放。今天，多数黑白掌上电脑、寻呼机和移动电话都使用有源矩阵（积极矩阵）液晶显示器。有源矩阵液晶显示器对每一个象素独立编址，能显示出比CRT显示器更尖锐清晰的文本，不象CRT显示器那样，在聚焦不好的时候会使构成画面的每一个像素变得模糊不清。

现在常见的液晶屏有4种：TN（Twisted Nematic，交错液晶）、STN（Super Twisted Nematic，超级交错液晶）、DSTN（Dual Scan Twisted Nematic，双扫描交错液晶）、TFT（Thin Film Transistor，薄膜晶体管）。其中TFT是目前的主流产品，市面上常见的液晶显示器及笔记本所用的都是这种类型的屏幕。

TFT属于主动式矩阵液晶（Active Matrix LCD），它的特点是对每一个像素进行独立编址，这样即可以显示出高清晰的文本，又能胜任动态视频播放。TFT液晶屏幕的构造比较复杂，从用户视角看过去由前至后依次是：垂直线性偏光版、彩色滤光膜、玻璃薄片、透明导电膜（X电极）、校准层、液态晶体流、校准层、透明导电膜（Y电极）、玻璃薄片、水平线性偏光板、导光板、荧光管等等。这里值得注意的是两个电极层，这里是TFT型液晶与其它几种液晶的不同之处，上层的X电极是由场效应晶体管（Field Effect Transistor）构成，而下层的Y电极则是共通电极。

液晶显示器的显示原理也比较复杂，首先必须先利用背光源，也就是萤光管发射的光束，这些光束会先经过一个偏光板然后再经过液晶，然后再穿过彩色滤膜及另一个偏光板。一般情况下，在没有电压的时候，液晶处于一种无序状态。在这种状态下，液晶是透明的，如果在液晶层上加不同的电压，液晶中的晶体就会朝不同的方向偏转，令液晶层呈现出不同的透明度。每个像素都是由红、绿、蓝三原色液晶混合而成的。控制红、绿、蓝三个色点的电压，让它们以不同浓度混合，形成各种所需的颜色。所以只要改变加在液晶上的电压值就可以控制光束最后射出时的强度与色彩了。

整个TFT显示器的屏幕由一格一格的像素点构成，每一个点上都有一个晶体管控制。而LCD的分辨率正是由这些点决定的，也就实说如果一块液晶屏的分辨率是1024×768，那么它就真的具有那么多个像素点。基于这个原因，以前要改小LCD的解析度，就只能缩小显示区域以达到改变解析度的目的，但这样就浪费了很多显示面积，所以现在的LCD一般采用差值运算的方法，用整个屏幕来模拟小分辨率的效果。这是一个非常复杂的计算过程，再加上LCD本身的技术特点，使得显示效果仍然不很理想，这也是LCD的一个重要缺陷。

LCD与CRT的比较列表：

项目	液晶显示器（TFT）	阴极射线管显示器（CRT）
亮度	170~250Nits*	80~120Nits
对比度	200:1至450:1	350:1至700:1
视角	110~170°	大于150°
收敛误差	无	0.2~0.30mm
聚焦	极佳	可满足需要或极佳
几何线性误差	无	可能发生
像素误差	不超过8个	无
输入信号	模拟或数字信号	模拟信号
改变分辨率的效果	无或不理想的内差法	极佳
色彩品质	可以令人满意	达相片品质
均匀性	在两侧较亮	在中心较亮
色彩纯度/品质	一般	很好
画面闪烁	无	刷新率85Hz以上人眼察觉不到
响应时间	20~60ms	小于1ms，人眼无感觉
功率消耗	25~40W	60~150W
体积/重量	薄板设计，轻巧	较重，需要空间较大

注：Nits（尼特），照明亮度单位，相当于每平方米烛光。

从上表可看出，LCD在文本表现、空间占用及环保等方面比CRT强很多，但其色彩的表现力、响应时间等方面又不是CRT的的对手。另外，LCD的价格昂贵，不过相信随着生产工艺的不断改进，价格也会随之不断下降，但短期内仍然不可能取代CRT。

为了使大家对液晶显示器有一个更形象的了解，晶

合实验室还特意找来了高低档各一款LCD进行实际测试，低端产品是在编辑部内部“征用”的普及型产品，3 000元左右；高端产品则是由EIZO提供的FlexScan L365，采用日本夏普的液晶屏，价值近8 000元，称得上是15″液晶显示器中的极品。下面我们就以这两款产品为例，比较一下高低端LCD显示器的差距。

从外观上看，两款显示器都采用了传统的乳白色（L365有黑色款型可供选择）。L365的外形线条较有力度，几乎全是由直线构成的，不过多少显得有些呆板。两款LCD都支持壁挂方式。从显示器背面的散热孔往里看，两款LCD都采用了金属屏蔽罩，这样可以更有效地防止干扰。

L365的电源灯是蓝色的，看上去比较酷。但其面板上的按键显得多了一些，使用起来不是很方便，当然从另一方面讲，这也是因为L365的设置项目要多于一般的液晶显示器。由于L365同时提供了DVI数字和RGB模拟两种输入方式（面板上有选择输入信号类型的按钮），所以菜单中有一部分选项只适用于其中一种模式。从理论上讲，数字输入没有信号损失，可提供更好的画面还原度，所以如果你的显卡具备DVI接口（Digital Visual Interface，数字视频端口）的话，建议你使用这种接口（低端产品只提供了模拟信号接口）。两款LCD都有一个自动调节的按钮，它可根据用户的使用环境来校准显示效果，很方便。

两款LCD的性能指标对比（见表1）：

仅从上面指标看，L365就远高于市场上常见的普及型液晶，那么实际效果呢？两种液晶显示器的最大解析度都是1024×768，这也是15″液晶屏的理想解析度。在这一分辨率下，两款显示器的文本效果都极为出色，只是L365显示出的“笔划”要更纤细一些，就像用微雕刀刻上去的一样。比起CRT来，两款LCD的文本效果都有不言自明的绝对优势，即使是那款低端的LCD也明显强于这次测试中的所有纯平CRT显示器。L365的视角明显大于低端产品，特别是在水平方向上，感觉已非常接近CRT显示器的水平了。

型号		低端LCD	L365
屏幕尺寸（对角线）		15″	15″
可视面积（mm）		304.1X228.1	304.1X228.1
最大分辨率		1024X768	1024X768
点距（mm）		0.297mm	0.297mm
色彩（百万色）		16.7	16.7
可视角度	水平（度）	120	160
	垂直（度）	110	150
对比度		300:1	450:1
亮度（烛光）		250Nits	300Nits
讯号响应时间（毫秒）		50ms	25ms
输入接口		D型头	D型头/DVI

表1

图像显示效果一直是LCD的弱项，但EIZO L365令我们耳目一新，它在亮度、对比度方面无可挑剔，整体看上去跟CRT差别不大，色彩的还原度相当不错，图像鲜艳，几乎能达到普通CRT的水准，但与珑管CRT相比在色纯度和鲜艳程度方面还有较明显的差距。低端的那台液晶显示器就跟纯平CRT显示器差了很远，虽说图像显示还算清晰，但整个画面看上去有些黯淡，不够透彻，就像蒙了一层薄纱一样，这是由于对比度和亮度都不够大的缘故。不过这也难怪，看看显示器的规格表就知道了，L365的对比度高达450:1，比那款低端产品要高出50%。

色温的调节方面，低端产品只提供了两种预设值：9 300K和6 500K；而L365则能以500K为步频，在4 000K到10 000K的范围内进行线性调节。

从理论上讲，人眼对动态影像的视觉延迟一般在10ms左右，所以两款产品都无法真正避免拖尾现象，至少在拖动网页时能够明显看到延迟。我们选择了Quake Ⅲ和一部DVD进行实际测试，结果在游戏中低端LCD的表现不大理想，能比较明显地感觉到拖尾现象，L365要好一些，但也不是很完美。播放DVD时两台LCD倒基本感觉不到延时，L365由于色彩更为艳丽，表现力也要高出一筹。

总的来看，L365比起一般低端LCD的确有较明显的优势，无论文字、图像还是动态影像的效果都很出色，代表了目前市场上液晶显示器的最高水准，可以说整体上基本接近纯平CRT显示器的标准，在某些方面甚至有所超出，但近8 000元的价格恐怕也不是一般人所能承受的；如果是专业的图形及平面设计，最好还是使用纯平CRT显示器。现在普及型液晶显示器的综合水平远不如纯平CRT显示器，且价格也较昂贵，对于注重文本效果的商业应用来说是比较理想的选择，而一般家庭用户则应按照需求进行选购，不必盲目追随所谓的“P4液晶”。

显示器OSD菜单功能比较表

厂商		[illegible]	[illegible]	飞利浦	飞利浦	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	索尼
型号		AS772T	788FD	107P	107B3	N700DF	78f	D96	797P	E230
亮度及对比度		●	●	●	●	●	●	●	●	●
几何调节	水平位置	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	垂直位置	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	水平宽度	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	垂直高度	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	缩放	●	○	●	●	●	○	●	●	●
	旋转	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	针垫失真	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	梯形失真	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	弓形失真	●	●	○	○	●	●	●	●	●
	平行四边形	●	●	○	○	●	●	●	●	●
	上下拉角	●	○	○	○	○	●	○	●	○
摩尔纹调整*1		●	●(H/V)	●	●(H/V)	●(H/V)	●(H/V)	●(H)	●	●
收敛调整		●*2	○	●	○	○	○	●(H/V)	●(H/V)	●(H/V)
消磁		●	●	●	●	●	●	●	●	●
色温调节	9300K	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	6500K	●	●	●	●	●	●	●	●	○
	5500K	○	○	●	●	○	○	○	○	○
	5000K	●	●	○	○	○	○	○	●	●
	色温自定义	●	●	●	●	●	○	●	●	●
OSD设置	菜单位置	●	●	○	○	○	●	○	●	○
	语言选择	6（简）	5（简）	5	6（简）	6（简）	8（简）	6	7（简）	9
	恢复出厂值	●（几何）	●	●	●	●	●	●	●（几何、收敛）	●
	锁定	●	○	○	○	○	○	○	●	●
当前屏幕状态信息	分辨率	●	○	●	●	○	●	○	●	●
	水平刷新率	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	垂直刷新率	●	●	●	●	●	●	●	●	●
特色设置		IVIDEO	○	显亮	显亮	○	○	○	IVIDEO	○

“●”代表显示器有该项调节功能，“○”表示没有。

注1： 有的显示器的摩尔纹调整分为垂直调整和水平调整两项，而有的则只有水平或者整体调整。H代表水平调整，V代表垂直调整。

注2： 表示该项功能只在隐藏OSD菜单中才有。

常见安规认证



FCC、CE、UL

FCC是国际上通用的美国电磁兼容及防电磁辐射认证标准；CE是欧洲通行的电气产品安全认证标准；UL是"Underwriters Laboratories"的缩写，指美国保险商试验所，它是美国最具权威的民间安全检验机构，产品附有UL标志便意味着符合美国安全标准。

MPR-Ⅱ认证

MPR诞生于1987年，是瑞典技术委员会（SWEDAC，Swedisch Board For Technical Accreditation）就电磁辐射对人体健康的影响而推出的一个规范，现已成为国际标准。于1990年推出的MPR-Ⅱ将原基础规范更加严格化，详细列出了21项显示器标准，包括闪烁度、跳动、线性、光亮度、反光度及字体大小等，对ELF（超低频）和VLF（甚低频）辐射提出了最大限制，已经成为一种比较严格的电磁辐射标准。MPR和MPR-Ⅱ历经发展，到现在已经"老化"。对于现在生产的显示器，MPR-Ⅱ认证已是最低要求。

TCO标准

所谓的TCO标准，是由瑞典专业雇员联盟（Swedish Confederation of Professional Employess）推出，它在不同的历史时期针对电子工业产品的电磁辐射限制制订了相应的TCO系列环保规范。1992年推出的TCO'92里有5个主要的指标：包括低辐射、具备自动关闭功能、显示器必须提供耗电量数据、符合欧洲防火及用电安全标准、必须提供有关TCO验证证明。1995年推出的TCO'95标准，在TCO'92的基础上进一步强调环保意识，要求制造商不能在制造过程和包装过程中使用有碍生态环境的材料。之后TCO组织制订了目前世界上最严格的显示器制造业标准TCO'99规范。

TCO'99是什么？

因为大家常常将TCO认证和显示器联系起来，对它们的理解只停留在辐射限制上，其实取得TCO'99认证需要考虑很多因素：环保、人体工程学、使用性、电磁辐射、能量消耗及安全性等。TCO'99是目前最有价值的健康环保标准，它要求严格限制重金属钡、镉、氯化物阻燃剂和氯化溶剂的使用，且产品要能循环再利用，还规定制造商在生产中不准使用破坏臭氧层的CFCS或HCFCS（均为PCB板清洗剂）。

"通过TCO认证"和"符合TCO标准"

这是显示器生产厂商玩的文字游戏，"通过"在英语里是"Pass"，而"符合"则是"Measure up"或"Adapt"。"通过TCO认证"需要瑞典专业雇员联盟进行一系列严格的测试，达到标准后才能标注，而且达标产品不能在随后的生产中随便更改内部元器件。"符合TCO标准"是显示器生产厂商对自己生产的显示器进行相关测试，对照TCO标准规格、技术指标达到（或主要指标达到）后注明在产品上的，个中奥妙不可不防，建议购买显示器时仔细分辨。大家可访问TCO官方网站（www.tcodevelopment.org）上的数据库来确认哪些产品是真正"通过TCO认证"的。

测试总结

不经历风雨，怎么见彩虹，技术的进步加上市场的成熟，使得大屏幕纯平显示器一步一步向我们靠近。对比去年同期进行的纯平显示器横向评测，我们的选择更加丰富，价格也更加低廉。各大显示器厂商都推出了技术更先进、工艺更成熟的产品，大多采用新一代显像管，无论是性能指标还是显示质量都有明显的提高。测试中所有的17"纯平显示器都达到了一般应用中1024×768@85Hz的最低要求，而且没有一台出现无法接受的缺陷。我们这次测试要求很高，对每个项目要求都比较苛刻。显示器测试有其"难以量化"的特殊性，而且最终用户在判断上会带有着很大的主观性，我们的测试选取了范围较广的参测人员，既有眼光苛刻的美编，也有一般的文字编辑，以尽量避免主观因素影响。需要特别声明的是，由于显示器这种产品往往存在一定个体差异，参测样机的表现可能会与市场上同型号产品有所不同，我们的测试结果仅对参测样品负责。

在性能指标测试中，我们考察了视频带宽并将通过的环保、电磁认证纳入给分范围。参测产品中，飞利浦107P、梦想家D96和NESO 797P的视频带宽达到了203MHz，它们在高分辨率下依然可以设置较高的刷新率，这对于那些在高分辨率下工作的用户来说非常重要。大多数产品的视频带宽都在130MHz~176MHz之间，理论上都可以达到1280×1024@85Hz。落在最后的N700DFS显然是以实用为标准，1024×768@85Hz下的表现算中规中矩。令人欣慰的是，大多数显示器都通过了TCO'99认证（梦想家D96为TCO'92、明基78f为MPR Ⅱ），环保意识已在厂商心目中树立起来，受惠的不仅是现在的使用者，还有未来生活在地球上的人们。

显示质量测试是这次横向评测的重点，评分包括软件测试与主观测试。主观评测的过程较为复杂，数百个单项得分经过多次换算才得出最后得分，这样做尽量避免了个体主观的影响。梦想家D96在这项测试中大放异彩，得分遥遥领先，亮度/对

比度几近完美。测试中我们发现，聚焦和摩尔纹两者似乎很难做到两全其美，聚焦准确的显示器往往会有比较明显的摩尔纹，反之亦然，但D96在这方面平衡得不错。另一款采用钻石珑显像管的飞利浦107P同样也以优异的表现征服了大家，它在几何失真方面的优秀表现给我们留下深刻印象。色纯问题在2000元以下显示器里似乎难以避免，参测的样机或多或少都有偏色现象。

所有参测的显示器都具备比较完善的OSD调节，也不乏极具特色的产品，如索尼的控制锁定等贴心设计。不少厂商在显示器中内置了增强显示效果的功能，如NESO的“iVIDEO”、飞利浦的“显亮（LightFrame2）”、D96的SBQ“钻石引擎”等，它们应用原理基本相似，即高亮和锐化，我们可以切身感受到这些功能对图像和视频效果带来的积极影响。

绝大多数参加测试的显示器都提供至少3个月包换、1年保修的售后服务，用户在选购这些显示器时可以放心购买。但部分知名品牌服务热线的态度有待改善，这在我们的给分当中有所反映。不少显示器现在都在搞促销活动，具体时间和内容大家可以留心厂商们的宣传。

选购建议及结束语

评测结束时，已有几位编辑向我们打听某些参测显示器的售价，这让我们非常高兴，因为我们的评测目的就是让大家能有的放矢地买到自己心仪的产品。根据用户群体不同，显示器根据用途大致可以分为三类：家用和小型办公用显示器（SOHO）、商业办公用显示器（Business）、专业用显示器（Professional），它们之间的界限比较模糊，相互存在渗透与交叉，我们本次横向测试主要面向SOHO和商业用户。为了更有针对性的进行说明，我们从应用层面细分为以下几类：文字处理、游戏和图像、CAD/CAM和平面设计等专业性的应用。

文字处理对显示器的聚焦要求比较高，良好的聚焦能使文字锐利，便于阅读，同时刷新率也应处于较高水准，这样长时间伏案工作才不会有疲劳感；还应注意辐射问题，毕竟身体最重要。传统观点认为荫罩式显像管聚焦要好于荫栅式显像管，早期荫栅式显像管在这方面做得的确不太好，但随着技术的改进，情况已得到改善，比如三菱钻石珑显像管的聚焦表现就比较突出，在本次横评中也得到验证。

游戏和图像设计用户对色彩还原及亮度、对比度都有比较高的要求，许多纯平显示器都针对这两方面进行改进和设计，现在大多数显示器都能达到较好的效果。采用“特丽珑”管的显示器凭借其较高的透光度、艳丽的色彩表现领先于采用其他显像管的显示器，这也是我们将它推荐给大家的原因。

CAD/CAM和平面设计等专业性应用对显示器的聚焦、色彩、几何失真甚至OSD控制都有着极高的要求。因为这些应用主要在苹果机上进行，对苹果机的兼容性必须要好，如果有信号分离输入接口（BNC）就更好了。市场上能够达到这些要求的显示器价格普遍比较高，4000元左右的都是属于低端产品。这个档次的显示器基本都用“珑管”，各方面性能指标都很高。

目前不少低端特丽珑/钻石珑管显示器的价格已经降到普通大众能够接受的水平，一般在1900～3000元。在1500～1900元这个档次上的珑管显示器比较少见，各种纯平显示器的个体差异也比较大，我们建议大家可本着够用实用的原则进行选择，购买时一定要货比三家，不妨带上我们介绍的软件进行实际测试。

最后我们想着重向大家说明的是，显示器是电脑中寿命最长的外设之一，购买显示器是长期投资，好的显示器不仅能带来令人赏心悦目的画面，而且对安全及视力的保护也有比较周到的考虑。我们建议，在经济承受范围以内，请不要把价格作为左右购买选择的主要因素。希望大家都能够选择到满意的产品。P



关于“显示器购买倾向”的读者调查

club.popsoft.com.cn

为配合本次纯平显示器横向对比评测，我们在大众软件网上的“晶合后院”同期推出了关于“显示器购买倾向”的读者调查活动，以期为广大读者和厂商提供一些参考资料。调查从2002年3月20日起至3月27日结束，共有2498位后院居民参加了投票，调查结果如下：

1.你近期有购买或更换显示器的打算吗？
A.有（67.61%）；
B.没有（32.39%）

2.如果准备购买显示器，你选择：
A. 液晶显示器（34.95%）；
B. 普通平面直角CRT显示器（5.92%）；
C.纯平CRT显示器（59.13%）

3.如果准备购买CRT显示器，你选择的显示器尺寸为：
A.15"（9.09%）；B.17"（68.19%）；
C.19"（21.07%）；D.其他（1.64%）

如果准备购买液晶显示器，你选择的显示器尺寸为：
A.14"（8.09%）；B.15"（53.93%）；
C.17"（36.14%）；D.其他（1.84%）

4. 如果选择纯平CRT显示器，你选择采用什么显像管的产品？
A.LG未来窗（21.92%）；
B.三星丹娜（17.11%）；
C.索尼特丽珑（40.26%）；
D.三菱钻石珑（10.42%）；
E.中华管（0.60%）；
F.日立锐利珑（2.00%）；
G.其他（2.40%）；
H.不清楚（5.29%）

5. 对于CRT显示器，你的了解程度：
A.非常了解（16.87%）；B.一般了解（56.93%）；
C.了解一点点（21.43%）；D.不了解（4.77%）

6. 对于液晶显示器，你的了解程度：
A.非常了解（17.35%）；B.一般了解（47.44%）；
C.了解一点点（31.09%）；D.不了解（4.13%）

7. 你最希望显示器提供哪个附加功能：
A.USB集线器（26.00%）；
B.内部集成的音箱（5.53%）；
C.“显亮”以及类似技术（23.52%）；
D.“黄金眼”快速调节技术（31.53%）；
E.其他（3.21%）；
F.什么都不要提供（4.33%）；
G.不清楚（5.89%）

8.你最喜欢的显示器品牌是：
A.三星（22.88%）；
B.飞利浦（14.26%）；
C.LG（11.26%）；
D.索尼（22.92%）；
E.NEC（1.08%）；
F.现代（0.32%）；
G.明基（8.33%）；
H.三菱（2.20%）；
I.美格（8.21%）；
J.爱国者（1.84%）；
K.冠捷（0.44%）；
L.EMC（2.12%）；
M.Viewsonic（0.56%）；
N.长城（0.56%）；
O.雅美达（0.48%）；
P.NESO（0.48%）；
Q.大水牛（0.44%）；
R.CTX（0.44%）；
S.梦想家（0.28%）；
T.其他（0.88%）

9.你能接受的17"纯平CRT显示器的价格是：
A.1500元以下（25.81%）；
B.1500-2000元（47.58%）；
C.2000-2500元（19.44%）；
D.2500-3000元（5.01%）；
E.3000元以上（2.16%）

10.你能接受的15"液晶显示器的价格是：
A.3000元以下（61.44%）；
B.3000-3500元（26.33%）；
C.3500-4000元（8.86%）；
D.4000-4500元（2.08%）；
E.4500元以上（1.28%）



参测产品详细规格表

厂商	产品型号	显像管	售价(元)	点距/栅距(mm)	带宽(MHz)	垂直扫描(Hz)	水平扫描(KHz)	最高分辨率	最高分辨率@85Hz*	特有技术	安规认证	附件	说明书语种	网址	净重	包换	保修
雅美达(Artmedia)	AS772T	特丽珑	1999	0.24	110	50~130	30~72	1280X1024	1024X768	VIDEO、隐藏OSD菜单	TCO99	驱动软盘、说明书、质保卡	简体中文	http://www.21ts.com	18kg	3个月	1年
爱国者(Patriot)	788FD	钻石珑	1999	0.25	162	50~180	30~86	1600X1200	1024X768	无	TCO95	说明书、质保卡	简体中文	http://www.huaqi.com	18.5kg	3个月	3年
飞利浦(Philips)	107P	钻石珑	2498	0.25	203	50~160	30~92	1920X1440	1280X960	显亮	TCO99、MPR-II	驱动及软件光盘、说明书	7种语言，包括简体中文	http://www.philips.com.cn	17.5kg	3个月	1年
飞利浦(Philips)	107B3	/	1899	0.25	176	50~160	30~86	1600X1200	1280X960	显亮	TCO99、MPR-II	驱动及软件光盘、说明书	7种语言，包括简体中文	http://www.philips.com.cn	16.5kg	3个月	1年
长城(Great Wall)	N700DF	丹娜	1499	0.25	110	50~120	30~70	1280X1024	1024X768	无	TCO99	说明书、质保卡、TCO99认证证书、橡胶垫(4个)	简体中文	http://www.ggw.com.cn	18.5kg	3个月	显像管和高压包1年，其它部件3年
明基(Benq)	78f	丹娜II	1699	0.25	176	50~120	30~86	1600X1200	1024X768	无	MPR-II	驱动软盘、说明书	简体中文	http://benq.com.cn	17.2kg	3个月	1年
梦想家(IMAGIC)	D96	钻石珑	2299	0.25	200	50~160	30~96	1600X1200	1280X960	锐彩	TCO92、MPR-II	说明书、保修卡	简体中文	http://www.olit.com	17kg	1个月	3年
特丽珑(NESO)	797P	特丽珑	2599	0.24	200	50~160	30~97	1600X1200	1280X960	VIDEO、隐藏OSD菜单	TCO99、MPR-II	说明书、驱动软盘	英文、繁体及简体中文	http://www.neso.com.tw	18kg	1周	1年
索尼(SONY)	E230	特丽珑	2999	0.24	135	48~170	30~85	1600X1200	1024X768	无	TCO99	说明书、保修卡	英文、简体中文	http://www.sony.com.cn	19kg	3个月	3年

*注释：这一项目中所有值均为实测结果。

驱动热报 Drivers Express

nVIDIA

2002年3月22日，nVIDIA发布TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、Geforce4系列芯片显卡最新驱动28.32官方正式版For Win9X/Me/2000/XP，新驱动全面提供对GeForce4和Quadro4系列显卡的支持，支持nView多显示技术，对DirectX 8.1和OpenGL 1.3进行了最大的优化。不过玩家们很快发现，新的28.32版驱动装上后就不能使用nVIDIA Refresh Rate Fix刷新率调节工具，不能调整游戏下的显示刷新率。现在出现了一款经过修改的28.32版驱动，这个问题已经得到了修正，不妨一试。

ATI

2002年3月21日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW显卡最新驱动4.13.9016官方正式版For Win9X/Me。ATI最近一直很努力，距上次发布正式版驱动一个月之后，又一次推出官方正式版的驱动，支持型号如下：ALL-IN-WONDER RADEON 8500DV、ALL-IN-WONDER RADEON 7500、ALL-IN-WONDER RADEON、RADEON 8500、RADEON 7500、RADEON 7200、RADEON 7000、RADEON 64MB DDR、RADEON 32MB DDR、RADEON 32MB（SDR）和RADEON VE。需要注意的是，新驱动必须有DirectX 8.1的支持。

VIA

2002年3月21日，威盛（VIA）发布最新4 in 1驱动4.38v（a）官方正式版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。这款新的4 in 1包括了ACPI驱动1.40a版、AGP驱动4.10b版、IDE驱动1.20版和IRQ驱动1.3a版，同时加入了在WinXP环境下对ATA/133界面的支持，AGP驱动升级为4.10b，并修正了在WinNT平台出现的内存错误问题和AGP驱动的卸载问题。

Seagate

2002年3月14日，希捷发布最新DiscWizard 2002应用工具4.05.17版For Win9X/Me/NT4/2000/XP，支持Seagate全套硬盘，从Barracuda ATA到U系列以及Medalist和Medalist Pro系列，其设计目的就是帮助最终用户把Seagate硬盘方便地安装到他们的电脑系统里并运行在最佳状态。新版的DiscWizard 2002把Disk Manager、DiscWizard Starter Edition、BootWizard和SeaTools Disc Diagnostic等工具揉合到一个程序中，其中不少工具也可以在非Seagate硬盘的系统上使用。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家提供（所有信息截止到2002年3月27日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第5期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌/型号	规格	价格
CPU	P4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针脚）	1040/1160/1250
CPU	P4	1.6A/1.8A/1.9A/2.0A GHz（散装478针脚，NorthWood）	1190/1570/2100/2900
CPU	PIII（散装）	800EB/866EB/933EB/1GHz	820/880/940/1020
CPU	赛扬（散装）	1G/1G（T）/1.2G（T）/1.3G（T）Hz	610/520/585/680
CPU	Athlon XP（散装）	1500+/1600+/1700+/1800+/1900+	820/850/960/1160/1650
CPU	Athlon（散装）	1/1.2/1.33/1.4GHz	670/790/820/920
CPU	Duron（散装）	800/850/900MHz/1G/1.1G/1.2GHz	295/320/340/410/570/650
硬盘	IBM 120GXP	40/80/120GB	730/1170/3400
硬盘	WD 400AB/800BB/1000BB	40/80/100GB	620/1380/1800
硬盘	希捷 酷鱼IV代	40/60/80GB	730/880/1000
硬盘	希捷 U6	20/40/60GB	600/640/810
硬盘	迈拓 金钻七代（盒装）	20/40/60/80GB	680/790/1090/1460
硬盘	迈拓 星钻三代（盒装）	40/60/80/160GB	670/960/1000/[illegible]
内存	三星	PC 800 RDRAM 128/256MB	325/650
内存	宇瞻	DDR 266 128/256MB	310/600
内存	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	240/520
内存	KingMax	PC 150 SDRAM 128/256MB	280/550
主板	华硕	TUV4X/A7V266-E/P4S333/P4B266-C	880/870/850/[illegible]
主板	磐英（EPoX）	3PTA/8KHA+/4BDA2+	640/840/1060
主板	艾威	KK266Plus/BD133u/XP333/DVD266u-R	630/720/800/[illegible]
主板	精英	L4S5M/K7S5A/P6VAT/L4S5MG	760/540/450/850
主板	微星	694T Pro/K7T266 Pro-R/SiS645 Ultra	690/1000/720
显卡	ATI	镭VE/LE/7200/7500/8500	600/670/800/1150/1900
显卡	华硕	V7100 Magic/7700 Pro/8170	440/790/1110
显卡	小影霸	速配3000/6000/7700/小妖G7900	420/510/640/730
显卡	耕升	GeForce3 Ti200/GeForce4 MX440 5ns/4ns	1270/890/980
显卡	丽宇	磐龙MX420/MX440 5ns/MX440 4ns	650/690/990
声卡	[illegible]	春之潮 DVD2/DVD4/DVD6	75/120/240
声卡	帝盟	3100/MX400	100/230
声卡	创新	PCI 128/SB Live!5.1/Audigy豪华版/Extigy	165/480/990/[illegible]
显示器	飞利浦	105S/107E/107B3/107P	930/1300/1899/2498
显示器	三星	753s/743DF/757DFX/700IFT	1250/1420/2020/2150
显示器	EMC	PX-558/PX-772/DX787/PF797	820/1080/1350/1499
显示器	Benq（明基）	77p/78f/FP557/FP567	1599/1699/3650/3790
光驱与刻录机	大白鲨 CD-ROM	50速/52速	260/270
光驱与刻录机	美达 DVD-ROM	12速/16速	375/450
光驱与刻录机	华硕 刻录机	CRW-1610A/2410A/3210A	740/840/1030
光驱与刻录机	爱国者刻龙刻录机	12速/16速/24速/32速	599/699/790/999
移动存储器	朗科优盘	无驱动型16/32/64/96MB	155/245/410/605
移动存储器	朗科优盘	启动型16/32/64/96MB	170/260/433/625
移动存储器	爱国者迷你王	时尚型16/32/64/128MB	199/299/499/999
移动存储器	LG金能王	16/32/64/128MB	160/255/410/810
移动存储器	旅之星移动硬盘	10G/15G/20G/30GB	999/1350/1550/2080

以上报价截止日期：2002年3月27日

编辑导语

新一轮嘴仗开始了，263取消所有免费邮箱，全部收费使用，一石激起千层浪，媒体和网民们各执一词，众说纷纭，让我们看看业界人士们都说了些什么：

新浪网总裁 汪延：263邮件全部收费说明互联网更加回归传统价值链。

网易公司CTO 丁磊：263的做法我很理解，网友应该积极支持。

iGo5网站CEO 王峻涛：网站从免费走向收费是趋势，但收费模式值得慎重考虑。

《互联网周刊》总编 胡延平：邮件收费很正常，但对.com赢利不能带来根本好转。

互联网实验室董事长兼首席分析家 方兴东：263邮件全部收费太激进。

经济学家 吕本富：263在冒险？免费邮件服务需要重新思考阶段。

而在网民中接受这一事实的人却少之又少，其实263推出的免费信箱不是很贵，只是咱们中国的网民已经太习惯于免费，假日商场促销，哪一次不是免费试用、免费品尝的柜台前人头攒动？长久以来，网络似乎成了免费的代名词，上网能拿到很多你想要的免费东西，但事情总要顺着规律来，没有什么一成不变。263，走好……

263收费事件另类版本：

李白：网友语免邮，云霞明灭或可睹。

杜甫：安得免费千万年，令天下网友尽欢颜。

白居易：犹抱收费半遮臂，此时无声胜有声。

李煜：多少邮箱应犹在，只是费用改，问君能有几多愁，恰似一江春水向东流。

苏轼：想上网当年，邮箱初用了，雄姿英发。

秦观：网站若是盈利时，又岂在收费与否。

辛弃疾：网站刚识愁滋味，欲上层楼，欲上层楼，为了盈利想破头。

李清照：总裁无计可脱贫，才上Banner，又上电邮。

柳永：邮箱渐少终不悔，为伊消得人憔悴。今宵免费何处？杨柳岸，短裙残月。



实习编辑：美丽人生

架接你我之间的桥梁——网络广播



■安徽 青本佳人

一、网络广播介绍

大家平时应该听过广播（好像是废话），我们只要有个收音机就可以听到各地的电台节目，但如果想收听远方电台的广播节目，必然会受到地理条件、天气情况等因素的制约，而现在，只要有台计算机，可以上网，就能在家轻松收听到世界各地的网络广播。

1.网络广播是什么

网络广播应该说是一种网络流媒体，它通过在Internet站点上建立广播服务器，运行特定软件再把节目传播出去，我们通过在自己的计算机上安装和运行广播接收软件连接这些站点，然后就可方便地收听广播节目，还可阅读广播信息。

2.网络广播的优势

上网的朋友们可以通过网络广播随时重播需要的音乐、图像、文字的任何片段，而且它覆盖范围广、传播速度快、信息容量大、查询方便、可重复点播、复制简易，兼具数据、文本、图形、图像。虽然网络流媒体不仅是“网络广播”，但它最容易被人们理解和接受，于是我们在这篇文章中使用“网络广播”一词来表示网络音频和视频服务。网络广播既有传统广播电视灵活生动的表现形式，又有互联网按需获取的交互性，还占据着多媒体符合人类接受信息方式上的本能特性——视听优于文字。因此，这种媒体形式一出现就深受网络用户的欢迎，成为网络上的一颗新星。

在宽带网络技术日新月异的今天，网络广播实现相对容易，设备投资相对较少，具有先天的优势，世界各国媒体竞相发展网络广播，经过短短几年的发展，据不完全统计，目前全球在因特网上的视频广播网站有3 400多个，使用RealPlayer系统的音频广播网站有3 600多个；每周播出6 000小时以上视/音频新节目，2 300小时以上的点播节目。从国外播出内容来看，播出单一专题内容的音/视频广播网站约占60%，综合性内容的音/视频广播网站约占40%。在国内，广东珠江经济广播电台在1996年12月15日率先开通网上实时广播。中央电视台在2001、2002年《春节联欢晚会》均进行了网上直播。面对如此丰富的网络广播媒体资源，怎么不让人心动?

3.网络广播的方式：

网络广播有直播和点播两种主要播放形式：

A 直播（Live）：主要应用于重大活动的即时报道。它就是电台或电视台实际播出节目的网上传输形式，其优点是时效性强，生动实际，而且用户可在第一时间获取信息。

B 点播（On-demand Audio/Video）：点播是将节目根据内容做成一个个片段，你可根据标题或分类选择所喜爱的片段来收听收看。这种播放形式具有节约资源的优点，而且选择性和针对性也更强。

说了这么多，想必大家都跃跃欲试了吧，那我们就来看看如何实现在线收听、收看网络节目的。

二、使用接收软件

1.WinFM 1.1

WinFM是一个很优秀的网络广播软件，它可以接收到因特网上100个以上的国家或地区上千个电台的节目，而且它还能根据你的要求来添加自己喜爱的任何电台，只要你把电台的网址输入即可。

安装好WinFM后（如图1）就会在主界面中的播放列表（Play list）里发现有10个电台，这是WinFM为我们预置的。然后你可通过“Add New Station”（添加新站点）添加你喜爱的电台，添加好了以后，在播放列表里选择一个电台，然后点击“播放”按钮就可以收听该电台的节目了。“播放列表不见了？”别急，只要单击“弹出”按钮便可以随意打开/关闭播放列表了，你还可通过软件的音量调节面板上最右边的音量调节器，把音量调至最适合的位置。



图1

假如你想了解某个电台的详细资料，可点击主界面中的圆形“i”按钮。单击后，程序会立即弹出一个编辑电台“Edit The Station”的窗口，在该窗口里我们不仅可以查看到这个电台的所属国家、所属城市及类型等，还可以通过该窗口对电台信息进行修改和编辑。

WinFM软件不仅提供了直接用鼠标选择电台，还可点击界面中的“向上”按钮和“向下”按钮，这也是很方便的，建议你可把最钟爱的电台放在并列的位置。除这种方法外，此软件还为用户在播放按钮旁边准备了6个圆形按钮，这些按钮是位于播放列表中最前面的6个电台的快捷按钮。

添加自己喜爱的电台。看见播放列表下面的“+”按钮吗？通过它就可随意添加新电台了。可是如何才能找到自己喜爱的电台呢？首先，你要确定自己所需要电台的国别，可通过“Country”根据国家和地区分类搜索，通过“Genre”来根据不同电台分类搜索，这样寻找起来也会更快更合理。当你确定添加一个电台之前，还可以点击试听（Test Play）按钮试听一下。等试听完，再按下“Add to Play list”（添加到播放列表）按钮，这个电台就被添加了。

WinFM还为我们提供电台数据更新功能“Update Station Database”。你可以打开系统托盘中WinFM程序的右键快捷菜单，选择“Update Station Database”选项进行电台数据更新，这样用户就可及时获得世界各地广播电台在线播放的最新信息了。

下载地址：http://www.webattack.com/get/winfm.shtml，未注册版本只可使用30天。

2.Hiwire Tuner

Hiwire软件是一个比较直接和现实的软件，它已经把全世界众多的网络广播电台和电视台都添加在列表中，其界面十分简洁，而功能也更丰富，即选即听。


图2

打开Hiwire的“Turn-in”视窗，你就可以从该视窗中找到世界各国各地的电台，它根据国家、城市或电台类别把所有的电台组织摆放在一起，你就可根据此分类依据查找自己喜欢的电台。此软件的直观性和流线性非常棒，只要打开所选的电台，一会儿就可以听到或看到正在外地直播的节目，清晰度和音质都很好。这个软件最吸引我的地方就是，它不仅有众多的世界广播电台，还包括很多优秀的电视台，真的很不错（如图2）。

Hiwire还内嵌了一个微型的浏览器，点击“Turn-in”的按钮下方的“Web”按钮，就可连接到正在收听或收看的电台和电视台的主页，让我们了解到更多关于此电台和电视台的相关信息。此外，程序还有“Chat”功能，它可以让你和全世界正在收听同样电台的人们进行聊天，寻找知音。

还不快去下载：http://www.downme.com/download/2045hisetup.exe。

3.EarthTurner

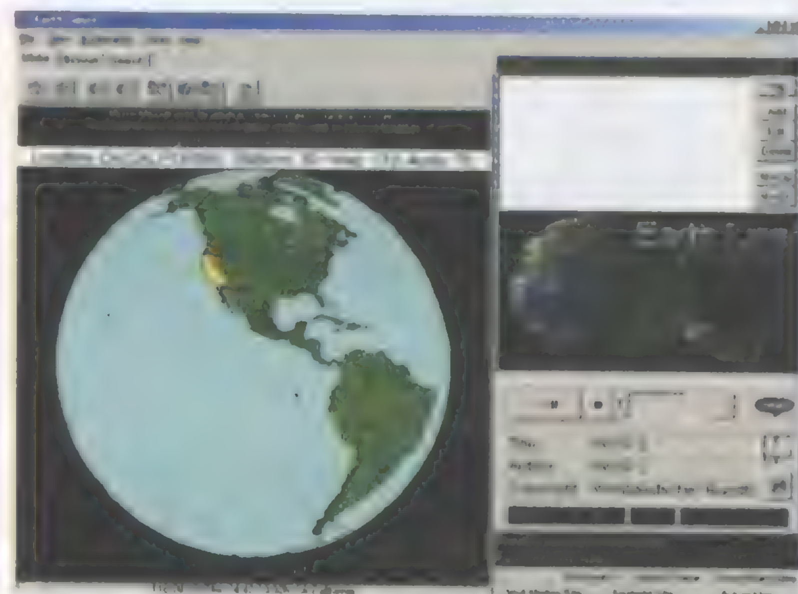
EarthTurner是一个非常有个性的网络媒体播放软件，此软件在安装后会给你一个可以360°旋转的地球，这就是此软件工作的主界面。你可通过在地球上寻找

自己喜爱的区域，然后再双击它，就可切换出此区域的电台和电视台列表，再从此列表中选择电台和电视台，双击它的名称就可以收听和收看节目了，是不是像在找地图（图3）？

EarthTurner还有一个媒体搜索功能。你可根据电台说明（Description）、地区（Location）、格式（Format）和链接类型（Link Type）来查找自己喜爱的媒体内容，而且它是通过链接方式帮你找到EarthTurner数据库中所有在线的电视台。

此软件的最新版本是1.6版，下载地址：

http://www.5star-shareware.com/internet/streamingapplications/earthtuner-download.html。


图3

4.黄金网络收音机

不知大家是否注意到，上述3个软件都是国外的播放软件，下面我就跟大家说说咱国产的一款软件——黄金网络收音机。它是绿色软件，你可随便下载，运行后不会更改用户系统的任何设置，自动识别双引擎，同时支持RealPlayer及Windows Media Player等多种网络流媒体格式。此软件同样提供了12个预选电台，你还可以预置自己喜欢的电台，并自定义网站电台收藏记录，可允许用户随意添加、修改收藏记录，并提供强大的电台分类功能。另外，黄金网络收音机还可在线更新电台数据，只要选择“检查版本”，提示不是最新版本就可以在线更新了，完成后电台数量会增加，并且代理地址也会更新。



图4

由于此软件是中文的，程序界面也十分简单明了，和家用录音机设备没什么两样，算是傻瓜式的软件。在此我就不多介绍，说一下此软件与上述3种软件的比较吧（图4）。

相同点：要有RealPlayer和Windows Media Player的两大播放软件的后台支持；

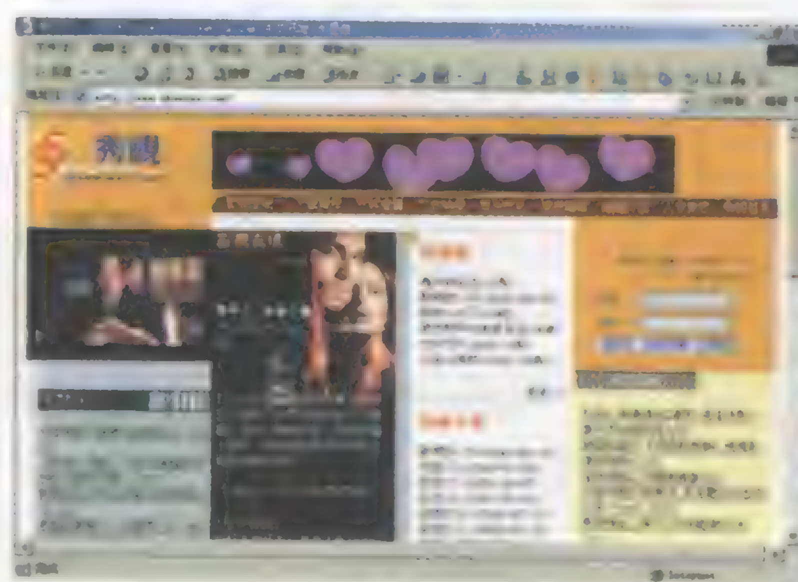
不同点：此软件内置了许多国内外的优秀网络电台，其中的电台地址几乎每日更换和增加、只需要你在右键菜单中选择“在线更新”即可！并且为用户提供了“电台编辑”和“代理设置”两种功能。

下载地址：http://soft.chenag.com/opensoft.asp?id=239。

三、网络广播网站

现在我们有很多的播放软件了，但没有供播放的电台。虽然上面说的很多软件都有提供电台数据库更新或电台数据搜索，但这些搜索都是和软件集成的，并由它所在的公司提供服务，且搜索的电台多是国外的，其内容很多不是我们需要的。要搜索到符合国人需要的网络广播，就要下另外一番功夫了。

下面我们推荐一些比较好的网络广播网站，它们提供了大量的电台链接，仅供参考：


图5

1.秀视网（www.showsee.com）

此网站最有特色的地方就是直播性，它收集了国内外数百家的在线直播电台，还有很多在线电影，非常不错。像MTV、精彩广告片断、历史精彩瞬间回顾等内容，在此网站也可观看（图5）。

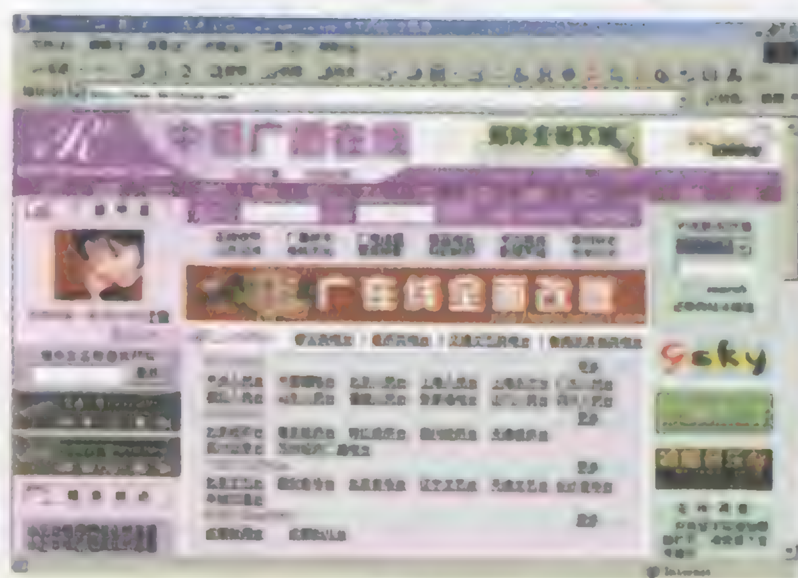


图6

2.中国广播在线（www.fm-china.com）

这是一个正在建设中的、新兴的中国广播网站，栏目众多、内容广泛、电台网络庞大。此广播网站是根据电台的内容，按照新闻、经济及交通等类别列出所有电台的网址簿和广电资源。最吸引人的地方就是有很多在线直播服务的电台，让你遍听天下广播（图6）。

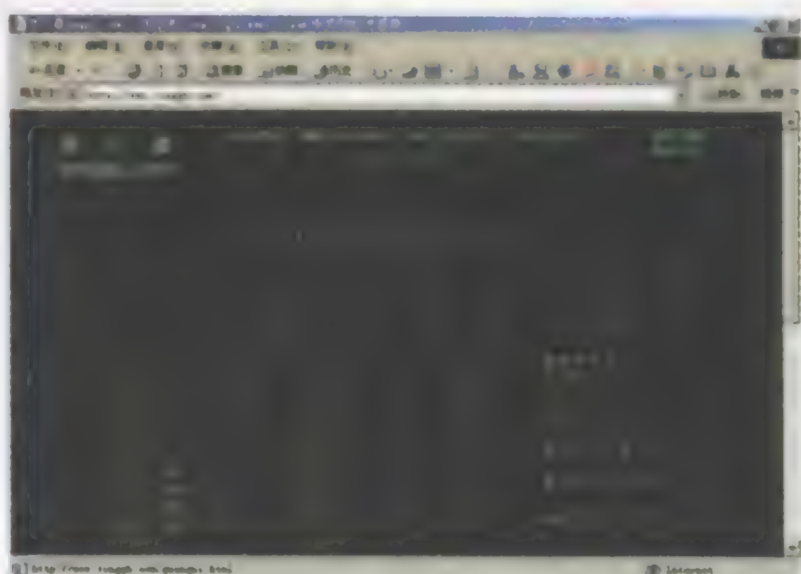

图7


图8


图9


图10


图11

3.听广播（www.tinggb.com）

这是一个个人站点，由一个喜欢游山玩水，爱好摄影；喜欢玩电脑，尤其是上网冲浪；喜欢看电视，特别是MTV、晚会、好的电视剧等；喜欢看录像，尤其是Romantic的片子；喜欢看杂书，尤其是精彩的小小说；喜欢骑自行车、摩托车的网友所创建。还提供各个内地省市和部分海外的在线直播网站的信息。页面朴实，但作者收集这些讯息花了不少心思，非常值得一看。网站的链接界面一目了然，将各个广播站点按照地域划分，方便查找（图7）。

4.163169广播网（www.163169.com）

这也是一个个人网站，但内容也不缺乏，专业性也很强，它的目标听众主要是世界华语人群。此网站囊括网络流媒体和多媒体资源的超级目录和搜索引擎，只搜索网络广播电视及其相关多媒体资源；直接导向最终目标，效率极高，针对性很强（图8）。

5.西部网链网视台（www.playwest.com）

西部网链新一代网络娱乐及教育平台，提供丰富的网络电视节目。除在线直播外，还有可视聊天服务、在线点播及在线教学游戏等服务。在浏览这个网站，收看其在线播放需下载播放平台“宽乐宝”，安装了这个客户端后就可以尽情享受视频直播带来的欢乐了（图9）。

6.北京电视台网络电视（www.btv-5.com）

主要提供北京电视台网络电视播出，包括电视直播和节目选播。每天可提供2.5小时的可视听新闻节目，包括北京电视台的很多主打新闻节目，供观众在世界各地通过互联网络任意点播。该站点学习世界各大媒体（如CNN、BBC、NHK等）在国际互联网方面的先进经验和普遍做法，不断提供丰富节目内容，具有专业性和实时播放特性（图10）。

7.网络特区（http://netzone.swatou.com/netzone/realaudio.htm）

网络特区是一个纯直播网站，也就是说，世界各地的听众用收音机收听的情况跟你在这里听到的内容是一样的，它收集的全是同步传送的网络广播，不但有实时广播，还有它的网址，大家可以边听广播边浏览它的网址（图11）。

通过以上的说明，大家应该知道如何使用网络上丰富的媒体资源了。因此可根据自己需要，本着“够用就好，实用就行”的原则，考虑个人情况选择合适的软件或网站。

结束语

网络广播是一种新兴的传媒方式，并慢慢成为市场促销的重要手段，它的兴起给广播电视带来不可避免的冲击，但利用广播电视的信息资源并结合互联网的技术优势，却为广播电视发展拓展了新渠道。多媒体网络广播方式可如同广播电视一样再现现场环境、声音，同时用文字、图片提供背景资料和分析，并通过链接提供相关信息等，使新闻更贴近客观事实，给用户以身临其境的感受，而且其内容的数字化和交互性，使各种信息相互融合贯通，一改传统单一媒体的表现方式，通过多媒体的综合运用来表现。从群众接受方面看，多媒体网络广播将是大众的首选。可以看出，随着互联网技术的不断发展，音视频广播进入互联网已是互联网发展的必然趋势。网络广播虽是即时性的产品，但Internet丰富的资料库和上面的介绍，都可以储存和录制许多自己喜爱的节目资料，即使听众忘了收听或错过了精彩节目，也可以在网上重复收听，自己还可以发布网络广播，这些都是我们现在的广播所做不到的。在播送节目的同时，所有听众还可以直接进聊天室，用文字方式即时与该节目主持人进行互动沟通。除现场广播节目、精彩节目随选回顾、互动游戏外，还可结合电子商务商场，利用社群功能引领电子商务的销售。网络不仅仅是QQ的天下，利用网络还可以提高更多的生活品质和生活乐趣，我坚信：网络生活会带给朋友们更多的欢声笑语！

网吧上网安全行

Safety

■北京 舒洁

随着Internet的迅速发展，互联网的普及使得网吧如雨后春笋一般在祖国各地遍地开花。这么多的网吧无疑给我这样无银子买机器的网民朋友和学生朋友提供了很多选择的机会。当你在网吧中驰骋于因特网时，知道怎么保护自己的私人信息如QQ密码、邮件内容吗？如果你对此还不清楚，就随我来吧。

QQ密码的安全

由于QQ广泛的使用，现在没有哪家网吧会把QQ拒之门外。它为人们的交流提供了极大的便利，许多网友都受益匪浅，但网络毕竟是不见面的交流，网友形形色色，这中间难免有不怀好意的黑客。正因为QQ的广泛使用，其每个新版本的发布都受到众多黑客的关注。从查看IP地址补丁、键盘记录器、轰炸器到偷看聊天记录等多种攻击方式，让人防不胜防。那我们在网吧上网时应该采取什么方法防范这些情况的发生呢？

1.尽可能快地把QQ升级到最高版本

升级QQ，这是目前防止黑客程序入侵最方便、最有效的方法。当然如果网吧老板没有升级，你也可以替他升级或提醒他。随着版本的升级，针对原来版本的QQ黑客工具就失效了，迄今为止，QQ发展到QQ2000b1220版本，但其查看IP地址的补丁程序已经出来了，要知道很多黑客工具都是以IP地址为目标进行攻击，所以你还需要使用以下一些措施。

2.用尽可能长的密码

设置一个复杂些的密码，当然也要方便自己记忆。最好是数字加英文加标点符号，8～16位最合适。同时要经常更换自己的密码，密码不可能是永远安全的。离开时把QQ安装目录下自己号码下的文件使用Shift+Delete进行彻底删除，避免别有用心的人采用本地破解法非法获取你的密码。

3.更改QQ中的设置

QQ默认的通讯端口值是8000，有不少玩家编制的QQ攻击工具固化的端口值就为8000（即不能手动修改QQ的端口值），故更改QQ的通讯端口值可以有效避免此类工具的攻击。在系统参数设置中的“安全设置”一栏，启用本地消息加密，这样只有输入你事先设定的密码才能查看QQ中的私人信息；另外在参数设置里选中“拒绝陌生人信息”，可以有效防止信息炸弹的攻击。

4.为自己的号码申请“密码保护”服务。

由于越来越多的密码出现“丢失”现象，所以腾讯公司专门针对这种情况为用户提供密码保护服务，你可以到 http://service.tencent.com/reg/register.shtml去申请，它可以保障你的QQ号码安全，当密码问题发生后，能帮你方便快捷地取回属于自己的密码。

5.防止木马程序

一般的木马程序会记录你登录时的密码，所以登录时最好从“注册向导”中登录。这样，你的资料就不会经过Windows中的系统记录，而直接从远程服务器获得，下线时更改一下你的密码，这样就万无一失了。

QQ密码的安全

IE浏览器的安全

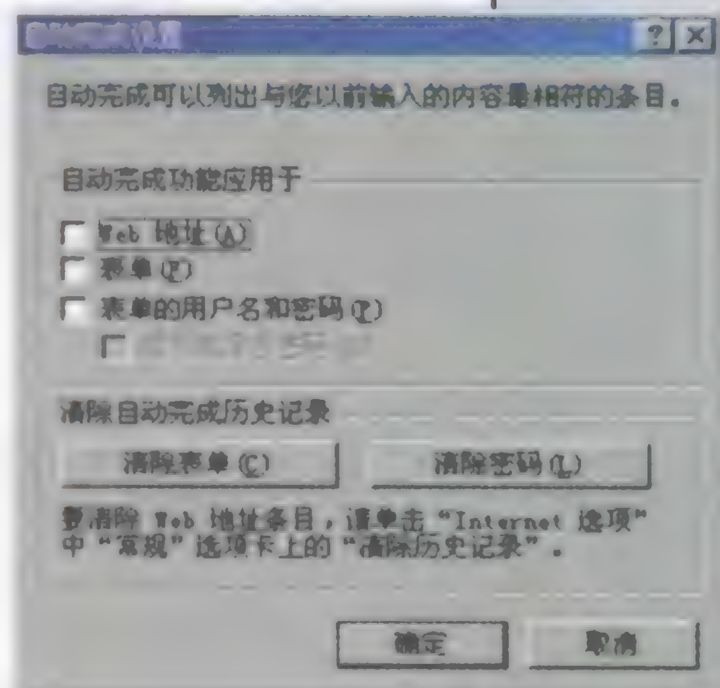
我们上网大多离不开IE浏览器，你在使用IE浏览器时，大概没想到它会带来什么安全威胁吧？尤其是在网上购物、注册邮箱或注册网站会员时，你能保证你所提交的个人信息不会被他人看到吗？IE浏览器在有的地方确实给我们带来方便，但方便的东西往往不安全，下面就来看看浏览网页时需要注意些什么样的问题吧。

1.IE的Cookie

Cookie其实就是网站在你机器上留下的小记号，用来记录你在网站中输入的信息，或你访问站点时所作的选择，甚至登录密码，方便用户下次访问网站。“踏雪无痕”这类软件就是专门查看Cookie的黑客软件，不过我们可以通过设置不同的安全级别来限制Cookie的使用，方法是：点击“工具”→“Internet选项”→“安全”，选择“Internet区域”，单击“自定义级别”，在随后的“安全设置”对话框的Cookies区域，勾选“允许使用存储在您计算机的Cookies”和“允许使用每个对话Cookies”的“提示”或“禁止”项。如果要彻底删除Cookie，可将目录“\Windows\Cookies”下的所有文件全部删除，这样就可有效保护你的个人隐私了。当然有些个人防火墙也可以对Cookie的允许、提示、禁止等功能的使用进行限制。

2.IE的自动完成

IE的自动完成功能给用户填写表单和输入Web地址带来一定的便利，但在网吧上网就不够安全了，你可点击“工具”→“Internet选项”→“内容”，在个人信息区域单击“自动完成”按钮，在随后的自动完成设置对话框内清除Web地址、表单及表单的用户名和密码项的选择（如左图）。若需清除以前的自动完成历史记录，只需单击该对话框的“清除表单”和“清除密码”按钮即可。



3.IE的历史记录以及临时文件夹

我们都知道，浏览器会把我们在上网过程中浏览的信息保存在历史记录以及临时文件夹（\Windows\Temporary Internet Files）中，所以别人通过IE的脱机浏览能够轻松地翻阅你浏览的内容。下线时可点击“工具”→“Internet选项”→“常规”，并单击页面中的“删除文件”按钮，在随后弹出的删除文件对话框中勾选“删除所有脱机内容”，另外，也可以设置成自动删除临时文件，切换至“高级选项卡”，在安全区域勾选“关闭浏览器时清空Internet临时文件夹”；在历史记录栏中单击“清除历史记录”按钮来删除浏览器历史记录中的内容。

4.恶意代码

网页中的恶意代码越来越严重地威胁着我们的安全，因为恶意代码具有比较大的隐蔽性，到目前为止，还没有什么病毒防火墙能很好地阻止恶意代码的攻击，大多数甚至根本就不能被发现。如ActiveX、JavaScript代码，有些个人网站制作的恶意代码会让你打开无数页面导致系统资源耗尽，使计算机瘫痪；还可以读取你本地硬盘上任何IE可以打开的文件，严重的还可以格式化硬盘。对这些代码，在浏览网页时可能会提示你是否下载，除非你知道自己在做什么，否则不要随便回答“是”。对于这类问题可以采用关闭JavaScript和ActiveX来解决，单击“工具”→“Internet选项”→“安全”，并单击标签中的“自定义级别”按钮，在打开的“安全设置”对话框中找到关于ActiveX控件和JavaScript的设置，然后选择“禁用”或“提示”。

Safety web

邮件的安全

电子邮件作为一种方便快捷的联络工具而被广泛运用。我们在网吧上网时肯定也会收发邮件，邮件可是关系到我们私人秘密的问题。那么我们在网吧收发邮件时应注意哪些安全问题呢?

Web邮箱收发邮件

在Web页面直接登录邮箱时也有个“保存密码”选项，这的确方便了你，但也方便了别人，下一次用你这台机器的客人可以轻易进入你的邮箱，你的邮件被曝光不说，密码还可以被人用看“*”的工具软件破解出来，而且如果黑客以此密码试破你其他需要密码的地方就麻烦了，所以强烈建议你不要使用该选项。

Outlook Express收发邮件

Outlook Express是我们经常用来收发邮件的工具，但它需要先添加帐号再使用，稍嫌麻烦，但是在网吧里还是有人喜欢用它，不过在使用时一定要注意以下问题。

添加邮件帐号时，记住密码项前不要打勾，这样每次收取这个帐户的邮件时程序都会要求输入密码，别人由于没有密码也就收不到你的邮件了，同时也可避免别人用软件查看你的密码，已经收取下来的邮件另存后彻底删除。需要注意的是，删除邮件只是将其转移到“已删除邮件”中，只有当我们再次对“已删除邮件”中选定的邮件执行删除操作时才会真正删除选定的邮件。

如果你固定在某个网吧上网，可以采用标识的办法，并加上密码，默认情况下并不进入邮箱，当你需要进入时再切换到自己的标识，输入密码进入自己的邮箱设置，收取你的邮件。需要注意的是，由于Outlook Express在本次用户注销或机器重新启动前都会不询问用户标识密码，而直接进入到上次标识用户中，这样你的邮件就危险了。所以使用完Outlook Express后，你必须注销你的标识，这样下次启动Outlook Express时才会跳转到默认标识。有了标识的保护，你便可以有效保护你的邮件安全了。

作好了以上准备后，你就不会因为外界因素的干扰而烦恼了，充分利用互联网带来的“利”，避免互联网的“弊”，舒舒服服地畅游因特网去吧。

更·正

因本人工作疏忽，《大众软件》2002年第06期本栏目中“有线电视上网的几种错误认识”一文中，模拟信号和数字信号观念颠倒，造成常识性错误，应为“电脑处理数字信号，有线电视网处理模拟信号”。由此给广大读者带来的不便表示歉意，希望大家继续对本栏目提出宝贵意见。特此更正。

许久没有在媒体上露面的王志东，最近意外地出现在一本叫作《生活资讯》的杂志上，描写他的文章题目是《谁来倒咖啡》，看起来出自一位文学女青年的手。也许是这个杂志的“生活”定位所决定，文章把王志东和他的新公司写得颇为小资，可是，一个正在创业的忙碌的投入的幸福的王志东及其同伙却跃然纸上。新浪的咖啡也许他从此喝不着了，可这个广东人喝着自己沏的茶，看起来感觉更踏实。最近看到张朝阳又上了《时尚》，才知道这哥们原来只小我2岁。文章里，他不经意间说“我和志东相约‘决不离开中国的网络’，表现了一种过度的使命感，是中国知识分子的悲哀”云云，令我颇有触动。我想，融合进中国网络业和中国网民天生脱不了“使命感”的茶楼中，也许本身就是一个机会，至少不会经常去考虑“活着为什么”这个确实有点烦人的问题。听说他的二个伙伴最近决定离开，自己为自己找咖啡喝去了，就觉得有些意思。



谁来倒下一杯咖啡

■老榕

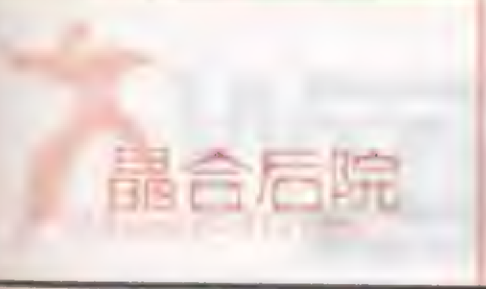
老榕侃网

下定决心站起来自己给自己沏茶或倒咖啡的不止王志东，显然还有263，几乎没有喝过进口咖啡（意思是几乎没有得到过什么海外投资）的263，最近突然宣布把它香喷喷的免费邮箱全部收费。对用户（我就是263邮箱的用户）来说，这免费喝了很多年的茶开始要收费了，开始我和所有人一样非常担心习惯和其它心理问题，后来发现价格居然还算公道，而用邮箱和喝茶一样会上瘾，戒除不易，所以就自愿带头买了单。茶和自来水的味道还不一样，很多人喝茶的感觉比喝自来水快乐。网络经济，首先是经济问题，而经常被抬杠的反新经济学家樊刚有一个基本没有人去抬杠的观点：经济学就是研究快乐价值的学问。以这个观点，为喝茶的快乐付点钱实在有道理，只要茶的质量有保证，加上价格公道、服务到位就好。我从来不认为免费是网络的性格，有时候免费其实是个商业阴谋，为了以后能有某种收钱的办法。开饭馆的也许会在开业前3天免费大宴宾朋，可老板这么做一定不是为了实践共产主义。为网络的使用价值掏钱买单，这个看来才是趋势。听说老朋友马云甚至打算为阿里巴巴门庭若市的商铺提价，就觉得大有道理，非常“经济”。

愿意给网站送来大壶咖啡的人少了，可是并没有绝迹。最近，eBay就突然给易趣送来一个巨大的咖啡壶，里面装着3000多万美金现金。说它巨大，是因为这笔款子居然只买了易趣股份的1/3。这么算来，易趣的“市值”突然就超过了在NASDAQ上喘息的所有中国门户。经营得法，去年曾经在低迷一时的NASDAQ上大放异彩的eBay，这时候送钱来，为奋斗在上海滩上的易趣人及时倒上这杯咖啡，其实一点都不傻。如果把eBay看成是卖咖啡的大家，那么，断定他早就有把咖啡卖到中国来的野心非常合逻辑，特别是中国加入WTO后，规则上允许他们来卖个痛快。虽然eBay从钞票到大脑什么也不缺，可把散落在960万平方公里上愿意为“拍卖”这杯咖啡付钱的人找齐，却也一定很费时间。而时间也是成本，易趣的铺子里早就坐满了人，整天推杯换盏热闹非凡，所以为掌柜的倒上几杯咖啡，如果能让掌柜的同意明天就开始把卖出咖啡的收益分出1/3来，实在也是个很合算的生意。特别是两家卖的咖啡牌子一样，都叫“电子商务之C2C”，从料理方式到最后的成品，很对味道。当然，这也肯定证明，电子商务这道咖啡或茶终于被大家喝出点味道来了。

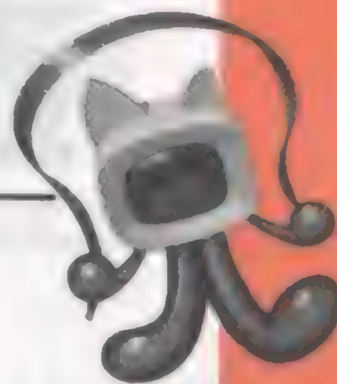
网站不热了，关于网站的书却热起来了。网络营销专家冯英健的《网络营销基础与实践》突然热销，也许说明“咖啡还是自己端”这种网络营销观念开始重新抬头；而另外一本不知道谁写的《最后裁掉我自己——一个网站副总裁的工作札记》也热起来，说明大家还比较惦记那些有人帮着倒咖啡的日子。不过读这本书最大的收获之一还是，作者自己使劲表白了半天的事例其实最后还是说明：让一个媒介主编出生的人去操持网上零售这个买卖，真也是咖啡店里卖花茶——满拧（这些书在igo5.com都能买到）。

没有人为自己倒下一杯咖啡的日子里，我们就自己沏茶，这日子其实也不错，何况春天真的来了。



晶合后院签名集萃（上）

■美丽人生



签名是展示一个人性格和风采最直接的方式，在网络上也是，大家没有办法让签名龙飞凤舞起来，只能在签名的行文上打起主意。所以在闲暇之余，我搜集了“晶合后院”里众多居民留下的形色各异的签

自我介绍篇

乔麦皮

本人姓乔，
来自南非。
家里很穷，
长得有点黑。

画外音：看看他的头像。“我们都是黑孩子，我们来自黑非洲……”

刘慌叔

曾三顾茅庐，却因魅力值太低而未果，眼见曹兵向新野杀来，慌了手脚的刘慌叔。

画外音：搞笑版三国就从你这里发源的吧。

POP

我静静地在鱼缸内吐着泡泡。ooOO
你轻轻地敲敲鱼缸说“你好”
是你掀起我鱼缸内的“完美风暴”，不是你长得太美妙，是你捧着鱼缸被石头绊倒。

画外音：真的是泡泡啊。

山西特产类：（特征：酸）

赵灵儿LX4

既覆水难收，当情缘已尽，又何必强求？还是那句话，有开始就有结尾，有结尾才有轮回。一切都顺其自然吧！

城市流浪儿

爱=N个承诺+无条件兑现+任劳任怨
你知不知道思念一个人的滋味？就像喝了一杯冰冷的水，然后用很长很长的时间一颗一颗流成热泪！你知不知道忘掉一个人的滋味？就像欣赏一种残酷的美，然后用越来越小的声音告诉自己坚强面对！你知不知道寂寞的滋味？寂寞是因为思念谁……

才情尽现版

光华公子源氏（后院狗仔队成员）

昔日绣衣何足荣，
今宵贳酒与君倾。
暂就东山赊月色，
酣歌一夜送泉明。

赤袖子（情描淡写版的版主，才子一个）

潮朝朝朝朝长，
路行行行行远，
人恶恶恶恶散，
情转转转转还。
有间草堂隐者，
情描淡写刺史。

金眼妖瞳（颇有才学的小弟弟）

茅庐承三顾，促膝纵横论。
半生遇知己，蛰人感兴深。
明朝携剑随君去，
羽扇纶巾赴征尘。
龙兮龙兮风云会，
长啸一声舒怀襟。

桃夭（一有名的小女子）

雨过园林晴昼，又早暮春前后。
名花独倚芳丛，露湿胭脂初透。
折取归来，更觉风韵撩人。
正是欲开时候，翠压垂红袖。
低压帘栊，爱护殷勤相守。
妖娆无力，梨花半同消瘦。
怪煞东风，惯能搓捻韶华，故把轻寒迤逗。

梦水晶

耳环是假的不要紧，只要耳语是真的；
项链是假的不要紧，只要吻痕是真的；
胸针是假的不要紧，只要心跳是真的；
所以我要说：
网络是虚拟的不要紧，只要你是真的。

小编篇

经常出没于“晶合后院”的小编们留下的记号……

WALKER

这是正版Walker大人，版权所有，不得翻录出版，违者必究——罚款！

阿飞

独自走在羊肠小道上。

狂人

Cola，Cigarette，Music and the Night，is the base of my working on the Backyard。

小虫

我是小虫，坚强的小害虫。

云起

我爱灌水版主跌倒，啊哦哦哦……
蹦蹦跳跳好不热闹，啊哦哦哦……
管理员……在咆哮。

碧落

碧云日暮心何寄，
落尽闲花见伊人。

司马平安

怀古之人，极重友情。

走出购买品牌电脑的误区

■山东 周永欣

随着电脑在日常生活中发挥越来越大的作用，大家选购也十分踊跃。各大品牌电脑使出浑身解数，推出各种款式的品牌电脑供大家选择，使人眼花缭乱。笔者有幸常常帮人参谋选购电脑，发现人们在购买品牌电脑时有很多误区，现一一列出。

一、非奔腾4、液晶不要

首先，这是一个致命的误区。众所周知，奔腾4系列处理器是当今最先进的CPU，但是大部分家庭购买奔腾4电脑根本无法发挥出奔腾4的强大优势。一般家庭购买电脑只是为了上网、聊天、文字处理、学习、玩电脑游戏等，而和奔腾4同家公司的赛扬系列处理器足以应付这些功能。赛扬处理器是Intel公司推出的低价CPU，其缓存小，价格低，性价比高，深受普通大众的欢迎。尤其是最新推出的采用Tualatin内核的赛扬处理器，采用0.13微米技术，发热量和耗电量都很小，如果搭配Pro 266主板和DDR内存，基本不逊色于奔腾4处理器。

液晶显示器（LCD）是最近刚刚火起来的产品。他耗电量极小，占用空间少，无辐射，看起来优点多多，其实他并不适用于一般家庭。一般家庭购买电脑肯定会玩电脑游戏，但是液晶显示器有个致命的缺点就是色彩不丰富，而且多数都有坏点，其响应时间很长，在浏览网页或玩3D游戏时会出现拖拽现象，而且据一些专业人士最近警告说，液晶显示器的寿命值得怀疑。CRT显示器技术已经十分成熟，价格在液晶的40%左右，性价比要比液晶显示器高，所以一般家庭使用CRT显示器就够了。

二、价格越高越好

1.人们通常认为“便宜无好货，好货不便宜”。这句话很有道理，但是因此盲目地选择万元甚至更高的“P4+液晶电脑”是很不明智的。根据摩尔定律，电脑在18个月内价格会下降一半，许多家庭盲目选择了高档产品，还没有怎么用，就已经贬值了。购买电脑不是给人显摆的，自己够用就好，像上面说的，针对自己购买电脑的目的再做定夺。个人认为价格在5000——6000元左右的电脑应该是不错的。这类电脑使用主流配件，而且价格不算太高，适合家庭购买。

2.大家通常认为万元电脑配置肯定很好，其实不然，让我们来看看国内某著名电脑公司推出的9999元的电脑吧。

Intel P4 1.7GHz（Socket 423）+256M SDRAM PC 133内存+Intel i845 Micro主板+40G（5400转）硬盘+AGP 3D顶级加速32M显卡+15"液晶显示器+56k Modem+Windows XP

让我们来分析一下：

首先机器采用了奔腾4处理器，但是殊不知这个奔腾4处理器是早期生产的，采用Socket 423接口。现在，Socket 423接口的奔腾4处理器早已经淘汰，奔腾4处理器全面转变为Socket 478接口。这就意味着，你的奔腾4处理器以后升级空间很小，由于其与Socket 478接口不兼容，导致以后无法升级。

其次再来看看主板，这款机器采用了廉价的i845芯片组的小板，扩展性能很差，并且搭配了PC 133的内存，总带宽少得可怜，只有1.3GB/s，根本无法满足奔腾4的3.2GB/s高带宽要求，使用这种搭配实在是“鸡肋”。

第三来看看采用了所谓的AGP 3D加速顶级显卡，其实是什么？是早已经淘汰的TNT2系列，而且还不是TNT2最高的型号，是TNT2 M64显卡。这一类显卡别说搭配奔腾4处理器，其本身也是淘汰货。虽然采用了32M的显存，但是运行最近流行的3D等游戏会十分吃力。

第四来看看别的，56K的内置Modem，无法满足以后宽带的需要。5400转的40G硬盘，性能实在是一般。据报道，一些国内大的电脑公司甚至采用4500转的硬盘，大家一定要注意。

所以综合上述几点，配置应该改为：

Intel P4 1.7GHz（Socket 478）+256M DDR SDRAM+Intel i845D芯片组+40G（7200转）硬盘+GeForce 2 Ti（32M DDR显存）+10M/100M网卡+15"液晶显示器，这样才合理。

三、促销、赠送活动越多越好

人们在购买品牌电脑的时候，往往会得到很多赠品或者享受且以很优惠的价格购买一些数码产品或更换配件。人们认为这是非常上算的，只有在购买品牌电脑的时候才能享受这些优惠，确实，一些品牌电脑推出的购买电脑便可优惠购买数码产品的活动推动了数码产品的发展，价格也比较便宜。但是普通家庭购买了之后有几个能真正用上呢？据调查显示，很多打印机、扫描仪、数码相机空闲在家里没人用，而且其质量也不敢100%放心。

还有就是一些电脑公司推出购买其品牌电脑可以加钱更换电脑配件的促销活动。这项活动水分极大，以青岛某品牌电脑公司为例，其采用P4 1.5G的电脑卖5990元，采用P4 1.6G的电脑卖6990元，除了CPU之外，其余配置是一样的。这家电脑公司居然推出购买5990元的采用P4 1.5G电脑如想把CPU换成P4 1.6G的话，需要加900元！其实DIY们都知道，P4 1.5G和P4 1.6G只相差几十元左右，看看这家电脑公司能赚多少！所以希望大家不要被所谓的便宜所诱惑，按需所取即可。

以上就是个人对于购买品牌电脑误区的一些解释，希望为大家在购买电脑的时候有所帮助。P

Word XP选择多处文本技巧三板斧

■山东 西贝

作为Word最新版本的Word XP（2002）提供了选择多处文本的方法，可以在特殊时刻满足你的编辑需要。在此，笔者就选择多处文本的三点体会列示于下，希望对你能够有所帮助。

一、选择不相邻文本

在Word XP中，要选择多处文本，比如同时选择第一页的一段和第三页的一个句子，那么操作方法如下：

1.选择所需的第一项，例如表格单元格或段落；

2.按住Ctrl键；

3.选择所需的其他项。

二、选定相同格式的文本

你编辑了一篇长文档，共有36章，而且对所有的章标题你都使用了“标题1”样式。现在你想选中文档中所有的36个章标题，那么有一个简便的操作方法如下：

1.单击“格式”菜单中的“样式和格式”命令，打开“样式和格式”任务窗格；

2.在文档中，单击任一个章标题。此时，“样式和格式”任务窗格中的“所选文字的格式”下将显示该格式的描述；

3.在“样式和格式”任务窗格中，单击“全选”按钮（如图1），则可选择文档中所有与选定内容或插入点所在文本的格式相同的文本。对该例而言，自然是选中所有的章标题了。

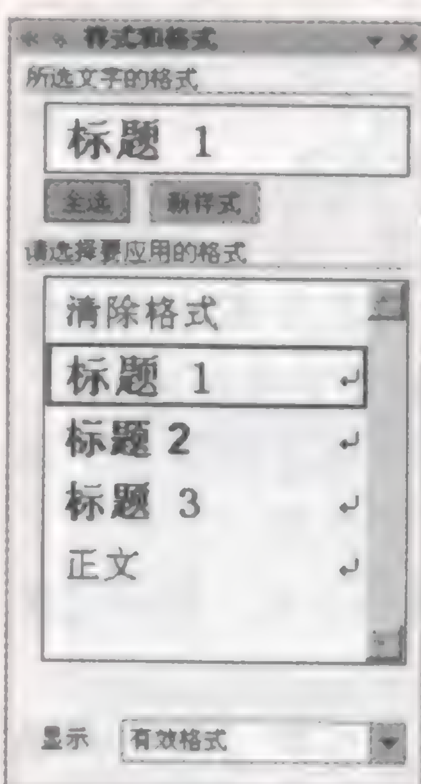


图1

选中所有章标题后，你就可以一次重新定义章标题的格式，或者使用“复制”、“粘贴”命令提取文章的标题了。不妨一试！

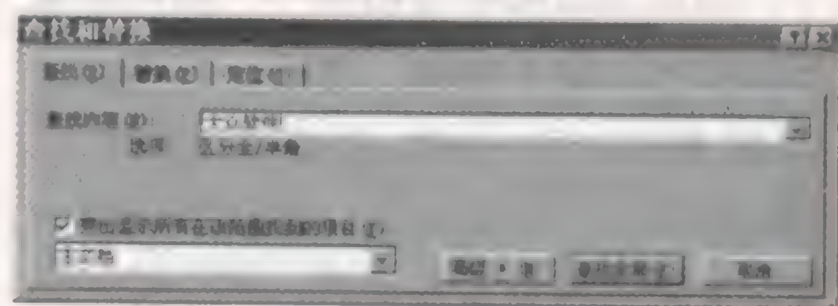
三、查找选择多处文本

假设你编辑了一篇文档，现在你想知道“大众软件”一词在文档中出现的次数，并希望对该词加粗显示，那么请用下述的操作方法快速实现之：

1.单击“编辑”菜单中的“查找”命令，系统弹出“查找和替换”对话框；

2.在“查找内容”框中输入“大众软件”，然后选中“突出显示所有在该范围找到的项目”复选框，并从列表中选择要进行搜索的文档部分，在此我们选择“主文档”；

3.单击“查找全部”按钮，此时在“突出显示所有在该范围找到的项目”后将出现“Word找到×个与此条件相匹配的项”（如图2）。其中的“×”即是“大众软件”一词在文档中出现的次数。


图2

实际上，在你单击“查找全部”按钮后，Word将查找并且同时选中符合“查找内容”框中所指定的文字或格式的所有实例。对此例而言，自然是选中文档中所有的“大众软件”一词了。既然Word已选中所有的该词，当然你就可以单击格式工具栏中的“加粗”按钮，使所有的“大众软件”都以粗体显示了。

以上可全是Word XP的新增功能啊，如果你还在用Word 2000，那就赶快升级吧！

透过板载电容识别主板优劣

■上海 浦东贤人

电容在主板中主要用于保证电压和电流的稳定（起滤波作用）。现在个人电脑的发展越来越快，随着CPU主频和系统总线工作频率的提高，对主板供电的要求也越来越严格，因此主板稳定工作的前提是必须有纯净的电流供应。

钽电容和铝电容

主板上常见的电容有钽电容和铝电容（电解电容）。铝电容容量较大、价格较低，但易受温度影响，准确度不高，而且随着使用时间的增长会逐渐失效。钽电容寿命长、耐高温、准确度高，不过容量较小、价格高。除非是需要大容量滤波的地方（如CPU插槽附近），原则上最好都使用钽电容，因为它不易引起波形失真。

电容的鉴别

那么，怎样从外观上来简单判断主板电容的好坏呢？可以从以下几方面入手：

按照颜色来区分：黑色的电容最差，绿色的电容要好一些，蓝色的电容比绿色的电容又要强一点。所以我们一般在主板上看到的CPU周围滤波电容都用的是绿色的，而其他地方有些则是黑色的。

从指标上区别：电容电压的范围非常重要，可以在电容上看到“+、-”的字样，这是电容电压的承受范围，这个数值越小电容则越好。

看电容的容量：按照Intel主板技术白皮书的说法，现在主板CPU插槽附近的滤波电容单个容量最低为1000μF，一般主板都采用1000μF的电解电容（很会精打细算啊），而在Intel的原装主板上，这样的电容的单个容量高达3300μF，这就是大家推崇Intel主板稳定性的原因之一。

文件浏览多面手MegaView

■江苏 林丽华

在使用电脑的过程中，你肯定会遇到很多种不同类型的文件，如文本文件、图像文件、Office文件、媒体文件、HTML文件等，一般情况下我们都是调用相应的应用软件去打开不同类型的文件，要是能用一个软件就能打开这些文件，那该有多好！

笔者以前是使用Turbo Browser来达到这个目的，可惜这个软件的虽然功能强大，但打开文件的速度实在太慢了，而且占用的资源也不少，因此笔者对它始终不是太满意。最近，笔者终于寻找到了另一款这样的软件：MegaView，它可以在一个程序界面中阅读查看各种类型的文件，不仅可以浏览图像文件，还可以浏览视频、音频、文本、Office文档、HTML文件、PDF文档等，真是一个名副其实的文件浏览多面手哟！

一、MegaView的下载和安装

MegaView目前的最新版本是5.25版，文件大小为1611KB，可以在Windows 9x/Me/NT/2000/XP等各种操作系统下使用，虽然它是一款英文软件，但已有热心者发布了相应的汉化补丁，因此使用起来应该不成问题。

如果你对MegaView感兴趣的话，可以到它的开发商网站http://www.xequte.com下载，或者到天空软件园http://www.skycn.com/down1.php?id=4637&url=http://202.107.104.34/soft/down/megav525.exe下载，汉化补丁可以到http://www.skycn.com/down1.php?id=4638&url=http://202.107.104.34/soft/down/p-megav5.ljmku77877u778825.exe下载。至于MegaView的安装，只要一路“Next”下去即可，最后会在桌面和开始菜单中自动建立快捷方式，想来就不用多说了吧。

二、使用MegaView前的准备工作

初次使用MegaView时，稍微有些麻烦，因为有一些内容需要设置一下，当然你也可以以后在“选项”设置中进行设置。

1.选择用户界面

首先，MegaView会让你根据自己的需要指定一个MegaView的用户界面，这里一共有两种选择：

简略的用户界面：这个界面适合初级用户及计算机水平不高的用户使用，但有一部分高级功能将被屏蔽。

标准界面：这个界面更适合于高级用户或计算机高手使用，它包含了MegaView的所有高级功能，使用起来将更为得心应手。

选择一种用户界面后，点击“确定”按钮将立即生效，点击“取消”将放弃操作，进入下一步。

2.将MegaView添加进“发送到”菜单

现在，你可以选择是否将MegaView添加进“发送到”菜单，如果选择“是”的话，以后在“资源管理器”或“我的电脑”中就可以在右键菜单中使用“发送到/MegaView”以快速打开该文件，而不会再去调用系统中已安装的其他软件，使用起来相当方便。

3.选择可支持的文件格式

MegaView默认对以下文件提供预览支持：图像文件（JPEG、GIF、BMP）、视频文件（MPEG、AVI、MOV等）、音频文件（MP3、WAV、Midi）、常用Windows文件（DOC、XLS、HTML、PDF）、文本文件（RTF、TXT、CSV），当然如果你想修改这些设置，可以启动MegaView再进行更改。

上述设置完成后，你就可以顺利进入MegaView那可爱的界面啦。如图1所示，MegaView的界面非常类似于ACDSee、Turbo Browser等文件查看工具，菜单栏、工具栏、文件树窗口、文件列表窗口、预览窗口一应俱全，我们只要在左侧的文件树窗口中找到欲查看文件的路径，然后再在文件列表窗口中选定该文件，就可以在预览窗口中显示出这个文件的本来面目，由于是全中文的界面，即使是初次接触也很快就可以上手。

三、MegaView的高级使用技巧

如果你只是想利用MegaView查看、预览文件的话，那么MegaView应该说是绰绰有余的了。不过，假如你想充分发挥MegaView的工作效率，下面这些技巧不可不看哟！

1.对图像进行一般编辑处理

除了查看和预览图像文件外，MegaView还提供了许多处理图像的功能，这些功能主要集中在“图像”菜单下，如“编辑图像”命令可以对图像进行旋转、翻转、更改尺寸、剪切图像等，在“特殊效果”下还可以完成色彩自动增强、颜色校正、滤镜特效、锐化、灰度、负片等处理工作，当然如果看到一幅满意的图片，你也可以将它设置为墙纸。

2.在文件夹模式和书签模式之间进行转换

缺省情况下，MegaView使用的是我们已习惯了的“文件夹模式”，不过你也可以使用“书签模式”，两种模式可以通过图1窗口左侧的2个按钮来更换（“书签模式”按钮就是那个手形按钮，另外一个当然就是“文件夹模式”啦）。在“文件夹模式”下从“文件”菜单中执行“加入书签”命令，就可以在某处添加一个书签，以后当我们有许多种不同类型的文件需要经常查看时，

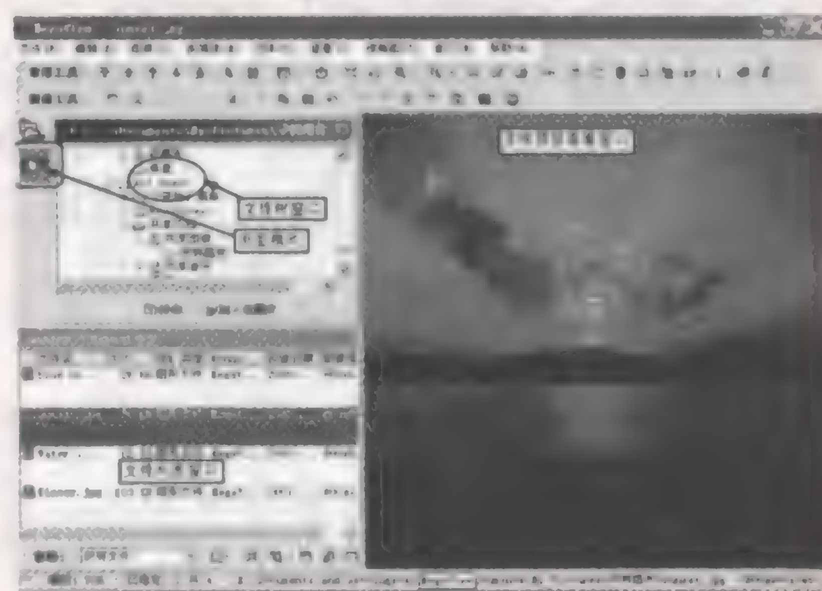


图1

只要选中该文件（或多个文件）后从在键菜单中执行“书签”命令，就可以方便地从书签模式下直接快速地找到所需要的文件。

3.为Windows文件添加注释信息

MegaView中的Windows文件类包括TXT、DOC、HTML、RTF等多种格式，我们可以在文件列表窗口选择相应文件，然后在右键菜单中执行“注释编辑”命令，可打开一个如图2所示的窗

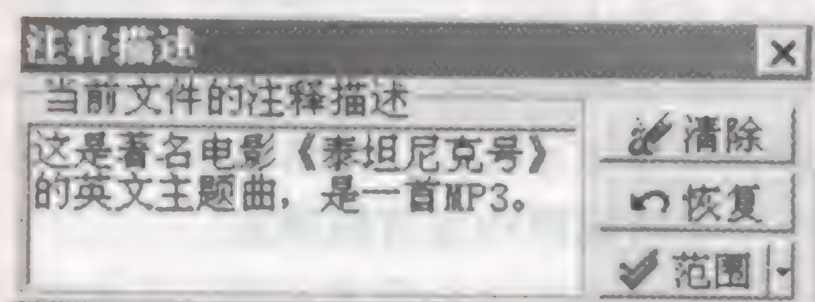


图2

口，在这里你可以添加一些注释信息（类似于Word中的摘要信息），然后可以在“范围”下拉列表框中选择不同的范围进行应用，可应用于单个文件，也可以应用于同一批文件（该功能特别有用）！。

4.通过窗格筛选特定类型的文件

MegaView为用户提供了一种十分实用的“窗格”功能，你可以从“查看/工具栏”下调出该工具栏，这个工具栏实际上是对文件列表窗口显示功能的增强，它提供了一个快速筛选的选项，可以将你所需要的文件类型分类快速显示出来。工具栏中有一个分组按钮，点击后会在文件列表窗口的顶部出现一个空白区域，你只要用鼠标拖动某个列（如文件名、文件大小）到该区域中，所有当前显示的文件便会按照该列的名称进行分组。

5.播放多媒体文件

MegaView可以支持各种格式的多媒体文件播放，这一点我们在前面已经提到过，按照正常的方法选中某个视频或音频文件，MegaView便会自动播放，而且还可以在“多媒体/多媒体控制台”下找到各种控制选项，或者索性使

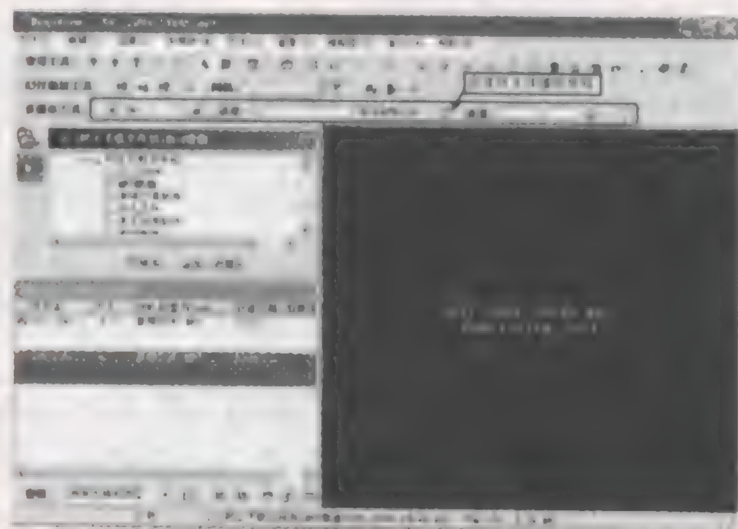


图3

用“多媒体工具”栏中的各个按钮（如图3所示），不过实现的条件是需要MCI扩展的支持。另外，你还可以保存AVI文件的帧为图片格式、编辑MP3文件的TAG信息。

如果你没有找到这个“多媒体工具”栏的话，请从“查看/工具栏”下勾选。

6.批量转换图片

注意，这里的“批量转换图片”并不仅仅只是类似于ACDSee中的批量转换图片格式、批量更名功能，而是还包括对图片的旋转及翻转、尺寸调整、颜色位数、保存、高画质等多种操作（如图4所示），真是应有尽有。

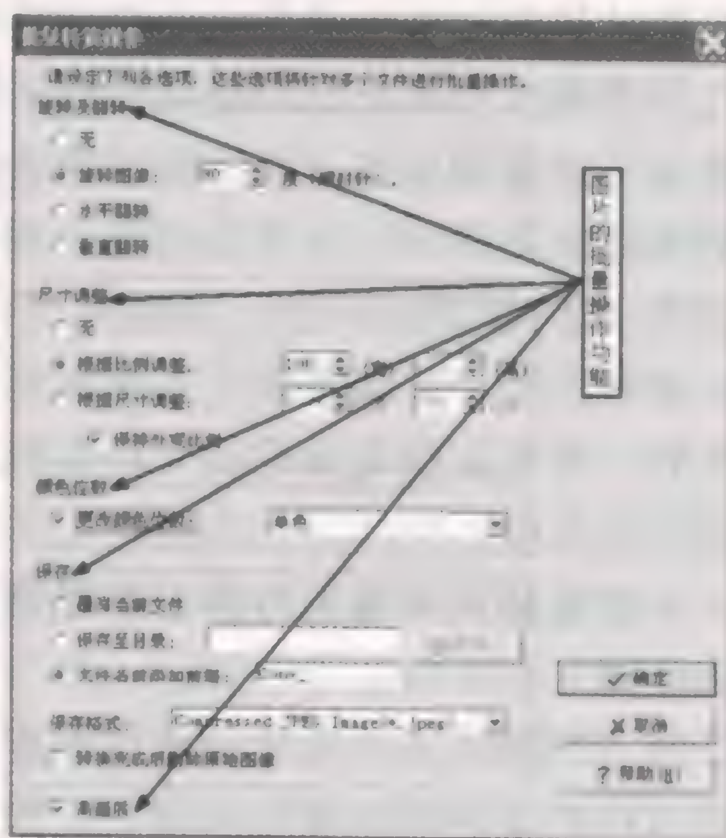


图4

7.打印或导出文件信息清单

“缩略图”菜单下的“打印/导出信息清单文件”命令能够将文件列表窗口中的显示内容打印出来或者导出到一个文件中，如图5所示，最后的信息清单文件中包括该文件夹下所有文件的文件名、路径、大小、SPM类型、Windows

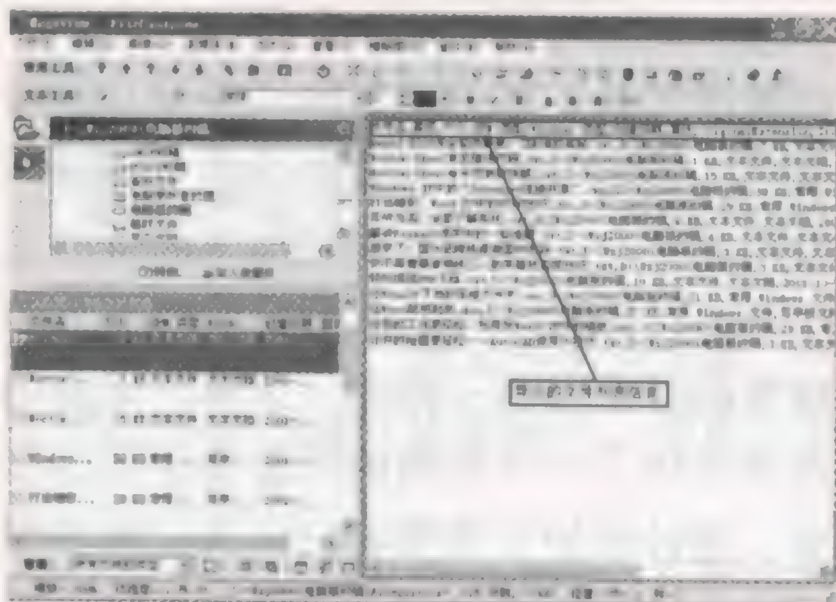


图5

类型、创建日期、属性等内容，这对以后查看或保存资料都非常有用。

8.打印或创建缩略合成图

如果你想将多个图片文件排列在一张图片上进行查看，那么就可以利用“缩略图”菜单下的“打印/创建缩略合成图”命令，我们可以自由设置每页所包括的缩略图的横向个数和水平位置、缩略合成图文件的宽度和高度等数据。

“HTML创建向导”还可以帮助用户将多张图片或指定格式的文件用HTML网页的形式建立索引，这样对于查看或发布到Internet上都十分方便。

9.直接将文件作为附件发送

MegaView提供了直接发送E-mail的功能，选定某一文件后，从“文件”菜单下执行“E-mail发送文件”命令，就会打开Outlook Express程序，将你所选定的文件作为附件发送出去，如果是发送图片还可以在“选项/其它”中设置发送图片时自动转换为JPEG格式的功能（可以设置当图片大小超过某一限定值时进行转换），不过笔者发现该功能对Foxmail不提供支持。

10.增强的安全功能

如果你是一名注册用户的话，MegaView允许在“选项/安全”下设置访问口令，另外你还可以在图6窗口中完成对所有支持的图片文件扩展名作安全更名处理，也就是说设置一些的虚假

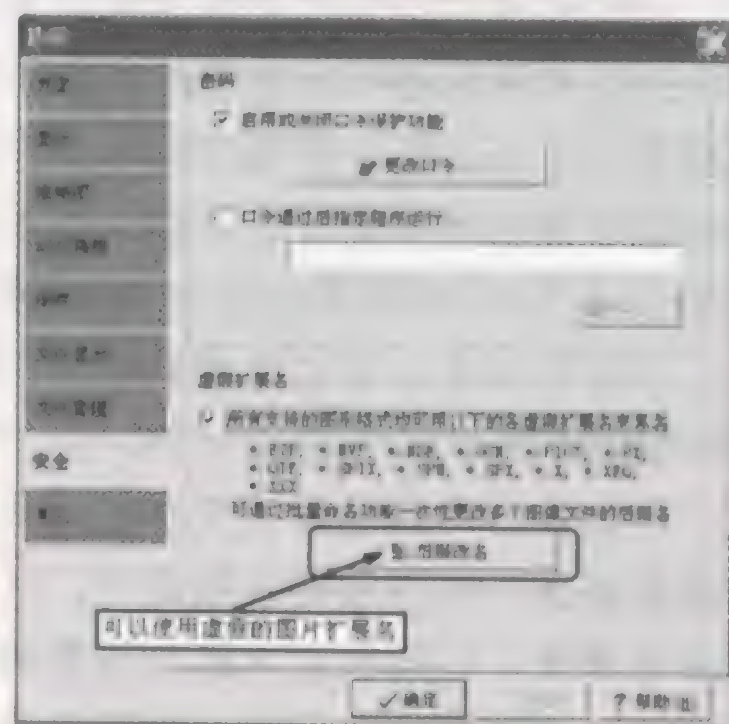


图6

扩展名（可以一次完成所有设置），这样非授权用户便不能轻易访问这些重要文件。

总的来说，MegaView不仅是一款功能强大的文件浏览多面手软件，而且还提供了许多实用的功能（如文件列表打印、创建缩略合成图、E-mail发送文件、多媒体文件自动播放等），一个软件可以实现多个软件的功能，为什么不请一个回来使用呢？如果朋友们对MegaView的使用有什么疑问的话，欢迎与我联系，笔者的E-mail是wzj9999@fm365.com。

喷墨墨盒的认识和使用误区

■江苏 弯弯

随着喷墨打印机价格的大幅下降，越来越多的平常百姓家拥有了自己的彩色喷墨打印机。我们在选购喷墨打印机时，往往只注重它的价格、型号、外观和功能，很少去关心它所使用的墨盒。其实，对于喷墨打印机这个现代化的办公工具来说，整体性能的高低与墨盒的优劣密不可分，墨盒性能的好坏直接关系到我们能否高效操作喷墨打印机。对于喷墨墨盒的购买和使用方面的知识，已有不少媒体进行过详细介绍。但至今为止，仍然有许多用户在墨盒的购买和使用方面存在着下面的认识误区——

1.墨盒价格高肯定好用

在普通用户的消费观念看来，一等价钱一等货，喷墨墨盒的价格越高，它的质量和性能也应该比其他类型的产品要好，其实并非如此。喷墨墨盒的价格昂贵，并不代表墨盒的容量及性能会更好。例如喷墨打印机的墨盒有单、双墨盒之分，单从价格的角度来衡量的话，双墨盒的价格要低于单墨盒，但这并不能说明双墨盒的质量就比单墨盒的差，因为双墨盒是目前普遍使用的一种方式，不但在成本上要比单墨盒经济，而且还容易购买。双墨盒在工作时互不干扰，例如在打印普通黑色文本时，只使用黑色墨盒；在打印彩色图像时，只使用彩色墨盒，这样会大大延长墨盒的使用寿命。而单墨盒中可能分别存放黄、绿、蓝几种墨水，一旦一种颜色用完了就必须更换整个墨盒。另外，由于喷墨打印机墨水价格非常昂贵，易使人们对其斤斤计较，10～20元的差价决定了用户的购买取向，所以真墨盒由于价格较高，往往很难销售出去。其次；厂家留给墨盒销售商的利润空间一般很小，依靠真墨盒的销售往往难以为计；而假墨盒的销售则有着相对大得多的利润空间，因此众多厂家的墨水代理商也加入了假墨盒的销售行列，而且由于这些商家的介入，使假墨盒的销售变得更加隐蔽，更加难以识别了。因此，单以价格的高低来衡量喷墨墨盒质量是片面的，也是错误的。

2.墨盒型号相同价格也一样

也许刚刚购买或者还没有购买喷墨墨盒的用户常常会有这种想法，他们往往简单地认为墨盒型号相同的话，它的生产成本、销售费用应该相同。其实，在讲究经济效益的年代，对某些人而言，早已没有什么应该不应该的事情了。许多商家特别喜欢在价格上做文章，即使是同型号的墨盒，他可能会说出几种不同的价格。他们就用那些劣质的墨盒，来蒙骗那些没有接触过或者刚买喷墨墨盒的用户，还大放厥词，胡乱吹嘘自己的墨盒如何好，以诱惑你上钩。此时，我们应该多选几家销售商进行比较，并可上网查询它的价格，以此来得到最低价。

3.容量相同的墨盒打印出的纸张数应该相同

在理想状态下，容量相同的墨盒最终可以打印出的纸张数应该相同，但在实际情况中，这一点显然是不对的。因为从技术上来讲，在墨不用尽时墨盒中需要保留一定量的残墨，而由于不同的打印机设计原理、用户的不同使用状态，每墨盒墨尽时的残量都是不同的。所以，仅靠墨盒中有多少毫升的墨水作参数，无法让客户获得正确的评价标准。另外，由于打印机协会规定的行业标准尚未出台，目前各大打印机生产厂商通用的做法是打印页数标示法，即原装产品在卖出时都会在说明书上标明：每种墨盒在一定履盖率和精度的情况下保证能打印多少张。各公司对履盖率和精度的规定都是一样的，这样，就向消费者提供了一个明确的比较和选择的标准，充分保护了消费者的利益。大多数厂家为了保证用户在各种情况下都能打出说明书上规定的页数，往往会留出一定的余量，以避免用户在频繁开关打印机及清洗打印头的前提下出现打印页数不足的状况。一些用户在不了解打印机及墨盒设计原理的情况下，对墨盒中残留墨的问题产生了疑问，其实是出于对打印成本衡量方式的一种误解。为了增强产品的竞争力，厂家都愿意尽可能地展示产品的低运作成本，哪个厂家愿意把明明能打更多页数的墨往少里说呢？还不是为了保证用户的最终打印效果和打印质量吗！实际上，专业的打印成本评测都是按实际打印张数计算的。

4.好品牌中没有假墨盒

现在市场上假墨盒较多，不少用户对喷墨打印机生产商关于必须“使用原装正牌墨盒，否则不在保修范围内”的告诫深信不疑，甘愿花冤枉钱。尽管品牌墨盒有质量保证，但是其价格比较昂贵，普通个人用户一般难以承受。而且现在不少奸商深谙用户宁愿买假货也要买品牌原装的心理，大肆对品牌墨盒进行造假，如果我们对品牌墨盒过分盲从，吃亏就难免。其实用户实在没有必要把眼光紧盯品牌产品，因为现在国产的一些普通墨盒出厂前都经过了严格检验，质量并不差，与原装墨盒几无差别，而售价仅是原装墨盒的一半多一点。例如，清华同方系列墨盒产品系国内第一个全套采用德国设备生产的墨盒，全部采用欧洲进口环保墨水。由于墨盒采用了德国高分子滤网，在使用过程中不必担心出现堵塞喷头。同时，它采用独有的真空模式，能真正实现零清洗，既避免了污染环境又提高了墨盒的使用率。同方墨盒的市场零售价比原装耗材的市场价要低近40%，适合大多数消费者的购买力水平。因此墨盒即使真假难以分辨，只要你不盲从，以货论价，一般就不会上当。

5.墨水用完后可以灌装

也许你对这样的认识，还会发表振振有辞的讲话，“是呀，我平时就是这样使用的，而且现在使用得也是比较爽的。”的确，有的喷墨打印机的质量较高，它的墨盒中的墨水用完后可以暂时由其他墨水替代。但目前大部分的墨盒都不允许使用其他墨水进行灌装，这样做对喷墨打印机来说是个不祥的行为，虽然以较低廉的价格购到的墨水也可以

使用，但却极大危害了打印机的“健康”。首先，灌装墨水的质量无法保证，化学成分不稳定并且可能与剩余的原装墨水发生化学反应，生成有毒的化学成分，危害到环境及使用者的健康。其次，灌装墨水的粘度、密度等物理性能与原装墨水截然不同，在打印时就会出现堵住喷嘴、断墨、多墨、着色不稳定等打印缺陷，严重影响到打印的质量及打印的速度。另外，当墨盒停用一段时间后，残留的墨水将侵蚀打印机其他相关联的系统部件，如与服务器的盖笔橡胶发生化学反应、腐蚀盖笔胶、氧化组成打印头的导电片等，使整个打印机丧失其打印性能，影响打印机的使用寿命。

6.墨盒中的残墨是一种浪费

墨水可说是滴滴都是钱，但在打印墨水使用“完”毕后，拆开墨盒发现里面还剩余10%到15%左右的余量墨水，这些剩余的墨水至少也值几十元钱吧，于是有人说这不是在浪费墨水、浪费金钱吗？按道理来说，墨盒中的残墨确实给使用者带来了浪费，但如果从技术角度来看，这种残墨具有下面的作用：首先，为了保证用户最后一笔的完美效果，墨盒使用接近尾声时厂家都会保留一定残墨。因为单色墨尽时如继续打印会出现画面的缺失，造成纸张和时间的浪费，空白打印还会导致打印数据的丢失。另外，对于采取打印头与墨盒分离方式设计的喷墨打印机来说，墨盒中的残墨更是必须的。因为打印头是可多次使用的，成本较贵，且设计十分精细。大家知道，喷墨打印的喷嘴每次喷射之后都要靠虹吸作用补充墨水，一旦墨尽，喷嘴中混入空气，就极易与打印头中的残留墨发生化学反应，造成打印机堵头甚至损坏。墨盒中保留一定的残量，恰好能避免这一情况的发生，减少用户清洗打印头或维修的几率。因此从上面的分析来看，墨盒中的残墨反而能有效延长喷墨打印机的使用寿命，并适当降低维修成本。

7.到哪儿买墨盒都一样

不少喷打用户在购买墨盒之前常常会有这样的想法，只要自己买的墨盒能用，而且价格又比较适中或者优惠，何必去舍近求远呢！这话看似没有问题，不过你能保证自己的墨盒在未来的使用中不会出现问题，你能保证自己手中的是真货嘛？现在随着喷打假墨盒越做越“先进”，已经到了普通百姓无法识别的地步，如果我们购买了这些假墨盒，不但使用效果不好，而且还会损坏喷墨打印机。因此大家在购买墨盒时，如果真想买喷墨打印机的原装墨水，劝你最好到那个打印机的维修中心去买，保证是真的；如果万一真出了问题，维修中心也有办法帮你解决。另外还要注意的是，在购买时请客商在发票或收据上写明墨盒的号码，免得赖帐。至于价钱嘛，当然是比其他地方要贵些。如果到其他地方购买，首先要找大店，因为商店规模做大了，考虑到商店的长远发展，其信用度应该也会相应有所提高。同时也要请他们在发票或收据上写清楚墨盒的序列号，还要当面打开墨盒，看包装上的号码和里面真空包装的序列号是否一致，一致才行。如果你嫌上面那些办法麻烦或者真想省钱，建议你还是去买兼容墨水，至少他们使用的还是自己的品牌，质量再差也比假墨水好。而且一般出了问题他们也能帮你解决，再说就算用了几盒之后真出了问题，算算价格，也比常送打印机去维护省心省钱多了。为了你的宝贝打印机，笔者再次强烈建议用户到正规场所去购买喷墨墨盒。

8.打印机不用时可以把墨盒取出来

或许是过于看重喷墨墨盒了，不少用户认为墨盒价格昂贵，一定要小心呵护，一旦打印机暂时不用了，赶快把墨盒从打印机中取出来，用包裹小心把它收藏起来。其实墨盒根本就不领你的情，反而会“恩将仇报”，可能会损坏你的打印机。这是因为一旦取出墨盒，那么喷嘴上剩余的墨水，会慢慢干涸，从而会堵塞喷头，让打印机不能正常工作，严重的还会损伤喷头。为此，大家一定要注意，中途不要随意取出墨盒，以便能利用它的墨水来维持喷嘴不发生堵塞。P

网络电话轻松打

——中文网络电话软件集锦

■山东 黄家贞

互联网的不断发展，让我们的生活变得越来越精彩，也让我们与世界联系得更加紧密。它已经越来越多的从各个角度影响着我们的生活，改变着我们的某些传统概念。比如PC-to-Phone的网络电话，它与传统电话相比也非常便宜！我们仅需购买一个用户卡就能使用了。又比如PC-to-PC的网络电话（也可称它为语音聊天，因为这种方式要求双方都在网才行），我们仅花上互联网的费用就能聊天，费用当然很低廉，如果使用传统电话打长途聊天，费用之高是不可想象的！

以PC-to-PC方式通话，只须支付网络费用与市话费，没有额外费用。它的优点是相当方便与经济，但缺点也显而易见，即通话双方必须事先约定时间同时上网；以PC-to-Phone方式通话，克服了PC-to-PC方式的缺点，但是除网费与市话费外，还需要付给提供服务的公司通信费用。

要想通过网络进行语音通讯，必须满足三个条件：1.必须拥有一台多媒体电脑，配置的声卡须为全双工，还要配有麦克风；2.配有上互联网的设置，如Modem，最好为56k，当然有ASDL更好；3.至少拥有一款专用的网络电话软件。

下面就向你介绍两款中文网络电话软件，在它们的帮助下，你就能够体验

到全新的语音化网络世界！

一、王潮畅谈语音全球通

软件性质：免费软件

软件尺寸：约1MB

下载地址：http://www.wd-g.com

"王潮畅谈语音全球通"是一款具用来在计算机之间（PC-to-PC）、计算机与传统的固定电话（PC-to-Phone）之间通话的强力工具。由于它采用了一种超高压缩比、高清晰度的语音压缩方法，非常适于中国目前的网络状况。

1.软件设置

安装非常简单，双击你下载到的王潮网关电话软件，然后一路点击"Next"按钮就能安装成功。

安装完成后，程序自动在桌面上生成图标，只需双击即可打开该软件，第一次使用该软件需要对软件进行设置，包括选择声卡，设置网关、计费服务器的IP地址。除需选用自己安装的声卡外，网关与计费服务器IP地址使用默认值（图1）。

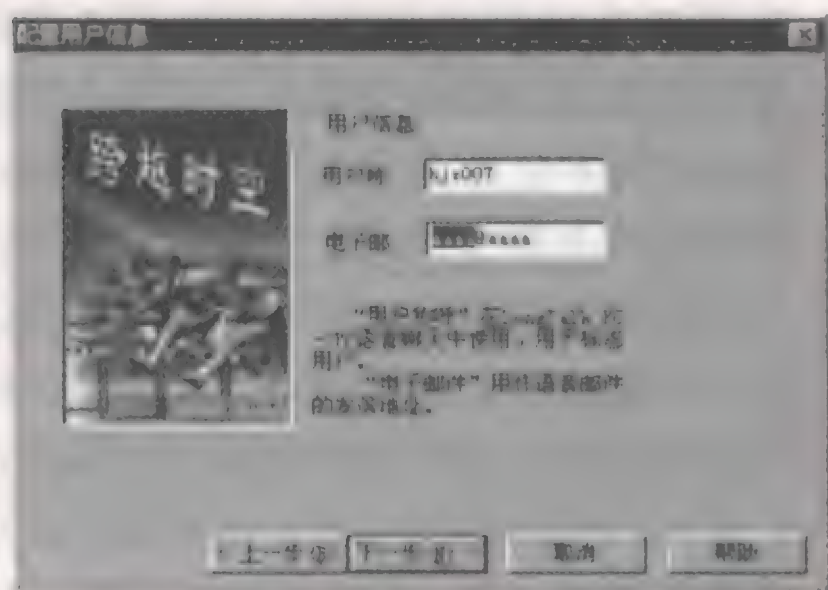


图1

2.认识界面

该软件集中了"语音邮件"、"畅谈"、"网关电话"三种功能。当设置好软件后，首先进入的便是网关电话界面（图2），现将界面以功能分为五部分作介绍：



图2

A区是液晶显示区。也是拨打电话的主要区域，从图示中可看出，它由国家号码、地区号、对方电话号码、通话时间和余额组成，举例说明：如果你需要拨打电话，则在国家号码框中输入国家代码如中国0086，然后输入地区号如临沂0539，最后输入电话号码如8315693。

B区是广告显示窗口。本窗口随时播放王潮集团的公司广告，如果有什么最新消息，也将在此窗口中显示。

C区是拨号按键。该软件提供了两种输入号码的方式，一种是用键盘直接输入；一种是使用界面上的拨号按键。

D区是功能按键。你会发现有三个同样的按键，第一个是用节约模式拨打普通电话，按此拨打需要从王潮公司购买的电话卡号与密码，填写好后即可拨打；第二个是用标准模式拨打普通电话，只是收取的话费不同，因为用的网关不一样，拨打时使用标准模式比使用节约模式好一些，但花费也多；紧接着第三个按键是自设网关，用户可选择自己的网关拨打电话（仅为购买王潮公司网关卡的用户提供），填写自己的网关IP地址和端口号即可拨打。

E区是音量调节区。你可根据自己的需要调整耳机及麦克风的音量大小，"－"为减小，"+"为增大。需注意的是：如果话筒音量太大，声音效果可能差一些，如果听到一杂音，可试试减小麦克风的音量大小。

3.软件的使用

①畅谈功能



图3

即PC-to-PC通话功能，操作简单，即呼即通，与QQ类似。它除了提供文字聊天外，还可进行语音聊天（图3）。

②语音邮件功能



图4

利用该功能你可以录制语音邮件然后直接发送。用这个软件做的语音文件可以做成.exe文件，将该文件发送给你的朋友后，他只要双击就可以听到你的"音信"了（图4）。

③电话直拨

在开通服务的地区，你可以拨打国内外普通电话，是要付费的，但话费很低，从国内拨打国外、部分国家和地区每分钟只需人民币0.36元，该功能要通过王潮公司的服务器，所以有地区限制。该功能适于那些经常需要打长途的人。

二、V2 Communitor

软件性质：免费软件

软件尺寸：953kB

下载地址：http://www.v2tech.com

V2 Communitor软件的主要功能就是"基于语音"，只要在服务器上注册，你就可以同在线的（也在同一个服务器上注册）网友聊天了。除了语音聊天，它也有文本聊天，还能收发语音电子邮件、传输文件等功能。

1.软件的设置

软件安装完成后，程序自动在计算机桌面上生成图标，你只需双击即可打开该软件，第一次运行会显示如图（图5）所示的界面，如果你已经有了注册帐号，点击"开始使用"按钮，输入你的ID和密码即可使用。如果你没有帐号，请点击"注册新用户"按钮，免费注册一个帐号！

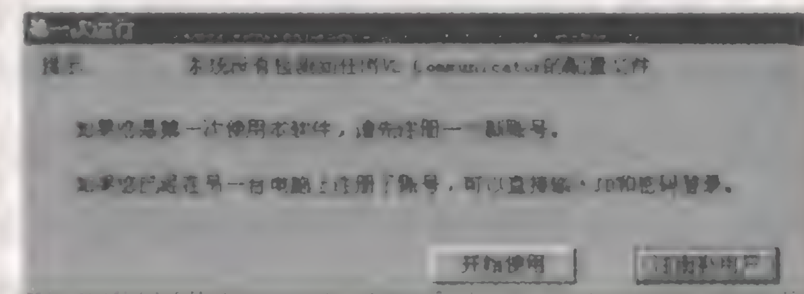


图5

2.软件使用

软件的主界面看上去很像QQ吧，如果你使用过QQ，那么使用起该软件来会得心应手。

①语音聊天

要想进行语音聊天就要先找个网友才行，点击右下角的"查找"按钮，在弹出的对话框中选择"随机列出在线用户"，点击"下一步"，屏幕上就会显示10个网友的昵称，看看哪个比较

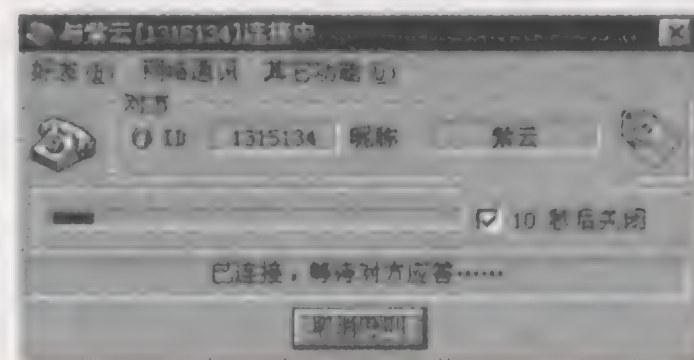


图6

顺眼就双击它，会打开如图所示的窗口（图6），开始呼叫对方，如果对方同意，你们就可以聊天了。如果别人呼叫你时也会出现这个窗口，如想聊就点击“同意”按钮，否则点击“拒绝”按钮即可。

②文件传输

在某个网友的昵称上点击鼠标右键会弹出对话框，选择“文件传输”，然后将文件附加后发送即可。对方选择“接收文件”就能收到你传去的文件了。

③语音邮件

“服务”按钮的弹出菜单中有“语音邮件”和“语音留言”，只要在线，点击它们后就可以完成一系列的工作，语音留言录制完成后，把语音邮件发出去，会自动保存在被发送的服务端，这样，朋友在你不在线时也可以听到你的留言，因为留言在你的朋友上线时会自动下载到他的机器上，此时就不再是简单的一段文本文字了，而是形象生动的语音。

④参数设置

点击“系统”按钮会弹出对话框，在这里可修改“个人资料”、进行“系统设置”、“更换界面”、“声卡自检”和修改密码等操作。如果你的麦克风不能出声，可通过这里的“声卡自检”功能进行纠正。

V2 Communitor在“Skin”上也动了脑筋，使用户更容易地制作自己喜欢的Skin。在网络方面，该软件支持防火墙功能，比起有些软件会被防火墙屏蔽就好多了。最值得称道的是该软件里的用户很多，想找聊天的好友更容易。P

快速诊断网络故障

■江苏 黄建林

随着网络知识和科学技术的发展，广域网、局域网到处可见，网络已得到普遍应用，给我们的工作和生活带来了极大的便利，但是在使用网络的过程中，有时会出现这样或那样的问题。快速准确地判断出网络故障出现在何处是解决网络故障的前提，那么如何准确快速地判断出故障出现在哪儿呢？别急，下面我就将我这几年的网络工作经验和做法写下来，相信读完本文后你就会有所收获。

Ping.exe是微软公司提供的用来进行网络连接测试的非常重要有用的工具，用它就可以帮助我们准确快速地判断出网络故障。下面我们就通过列举一例来说明如何利用Ping程序来测试、判断网络故障。现假设我们有一网络，DNS服务器的IP地址为192.9.210.1，其网关为192.9.210.253；网络内部有一台主机（以下操作均在此台机上进行），其网卡的IP地址为192.9.210.67；在该网络的外部另有一台主机，其IP地址为202.107.29.4，域名为www.hu.infor.net。

首先验证网卡是否正常。点击“开始”→“运行”，在窗体的输入栏中输入“Ping 192.9.210.67”或在DOS提示符后输入“Ping 192.9.210.67”，按“确定”按钮或回车键，如果出现以下提示，就可以肯定网卡工作正常:

Reply from 192.9.210.67: Bytes=32 time<10ms TTL=255

Reply from 192.9.210.67: Bytes=32 time<10ms TTL=255

Reply from 192.9.210.67: Bytes=32 time<10ms TTL=255

Reply from 192.9.210.67: Bytes=32 time<10ms TTL=255

如果出现以下提示:

Request timeout

Request timeout

Request timeout

Request timeout

说明网卡工作不正常。

其次是验证线路是否正常。在确认网卡正常后，可输入“Ping 192.9.210.1”，并运行，若出现“Reply from 192.9.210.1: Bytes=32 time<10ms TTL=255…”的提示信息，就可以说明网络线路正常；若出现“Request timeout…”提示，就说明网络线路有故障。

再次是验证DNS配置是否正确。验证DNS是否配置正确的一个简单方法，就是输入一个域名，看其是否能被解析成一个IP地址。输入“Ping www.hu.infor.net”，若出现如下两种提示，说明DNS服务器配置都正确:

ping www.hu.infor.net [202.107.29.4] with 32 bytes of data:

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time=203ms TTL=253

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time=10ms TTL=253

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time=153ms TTL=253

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time=18ms TTL=253

或

ping www.hu.infor.net[202.107.29.4] with 32 bytes of data:

Request timeout

Request timeout

Request timeout

Request timeout

若出现“unknown host name”提示信息，则说明DNS配置出错。

最后验证网关是否正确。方法是看从网络内的主机向网络外的主机发送IP包能否送出。输入“Ping 202.107.29.4”，若出现如下提示就说明网关配置正确:

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time<10ms TTL=255

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time<10ms TTL=255

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time<10ms TTL=255

Reply from 202.107.29.4: Bytes=32 time<10ms TTL=255

若出现如下提示，就说明网关设置有错误:

Request timeout

Request timeout

Request timeout

Request timeout

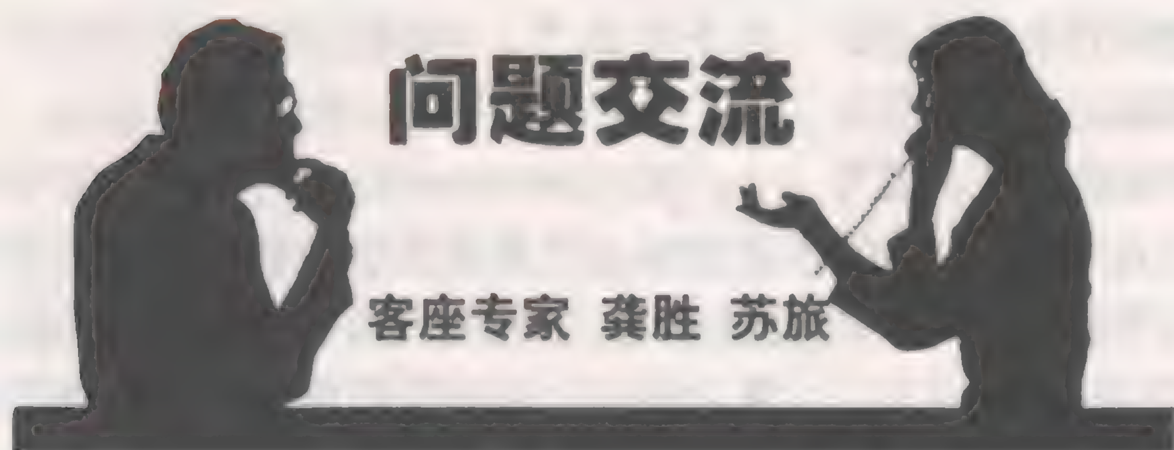
通过以上测试，我相信你也会和我一样能快速准确地判断出网络故障。P

公 告

为了进一步充实“应用心得”栏目的内容，更好地为广大读者服务，鼓励广大读者踊跃投稿，从2002年第09期开始将“应用心得”栏目的稿酬发放标准进行如下调整：凡1000字以内的投稿，一经采用，稿酬按1000字发放，1000字以上稿件采用后的稿酬不变。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=5



读者 明问： 听说病毒一开机就会贮存在内存里，杀毒软件杀不了内存里的毒是吗？该怎么办？我发现病毒后用杀病毒软件清理，但一开机刚才杀的病毒又出现了。

答： 呵呵，病毒能感染电脑是因为其能够自动藏匿于内存并且非法复制传染程序代码，因此如果你的电脑硬盘引导区感染了病毒后又开机直接从硬盘引导，病毒就会抢先自动载入到内存之中，导致反复感染文件的情况发生。解决的办法这里有不少，最有效的就是先用干净无毒的软盘启动电脑（假设电脑已设置软驱优先启动），然后用KV3000、RAV、金山毒霸DOS版无毒正版软盘进行查杀毒处理，这样可以保证杀毒过程安全可靠。这里还要提到的是，建议你在以后的使用中安装带有内存在线杀毒且口碑较好的在线防毒软件，如金山毒霸、AVP、PC007等等，他们共有的功能是可以自动监控并及时清除内存中发现的病毒。此外在使用时还要注意定期地及时更新杀毒引擎和病毒库程序，以保证对最新病毒的查杀效果。

湖南 苏旅

读者 练II问： 请问专家，我想购买一块好的显示卡，正好最近不少GeForce2 GTS系列大降价，所以我很想买一块，但是我发现市面上这类显示卡的价格有所不同，不知道性能上是否也存在着一些差异，购买时更应该注意些什么问题？谢谢！

答： 随着技术的发展，目前GeForce2 GTS系列的显示卡价格确实降了不少，也是选购的大好时机。不过如今市面上的GeForce2 GTS显示卡存在着多种型号，各厂商的产品在板卡做工和元件质量上也有一些不同，当然在使用时性能上肯定就有一些差异了。因此各位在选购时一定要把握好下面几点，以免上当受骗。

1.看芯片型号。目前低价位的GeForce2 GTS多采用标准版和Pro版两种芯片设计，Pro适用于更高速度的显存，建议选购后者。

2.注意显存型号及速度。首先要区别好普通SDRAM显存和DDR显存，强烈推荐采用DDR显存设计的产品，这样才能保证显示数据的传输速度。此外显存的速度规格也是一个值得注意的地方，某些GTS系列DDR显存只能在333MHz规格下使用，而有的则可以运行在400MHz规格下，在购买时更应该注意优先考虑显存速度快的产品。

3.其他方面。在PCB板做工，电容器件规格上都要留心一下，优先考虑采用6层板钽电容设计的知名品牌产品。下面给出几种GeForce2芯片的区别。

芯片	GeForce2 GTS Ultra	GeForce2 GTS Pro	GeForce2 GTS	GeForce2 MX
核心频率	250MHz	200MHz	200MHz	175MHz
显存频率	460MHz DDR	400MHz DDR	333MHz DDR	166MHz SDR
显存带宽	7.36GB/s	6.4GB/s	5.3GB/s	2.66GB/s

湖南 苏旅

读者 亏元问： 我一直想买台好的显示器，正好不久前17英寸专业纯平珑的产品价格降了很多，所以我就打算买台新的17英寸纯平珑显示器，但我看了网上的众多小道消息，怕买到的是价格虽低但是性能也缩水的产品，请问专家在购买这种纯平显示器时需要注意什么？

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=5

晶合后院 落使问： 在《幽城幻剑录》中，我走高昌古城，就是那个地下迷宫时，不知道怎么才能走出来？

答： 迷宫走法如下：

第一洞：南→南→南转西狭路→十字路往南→十字路往西→返东出。

第二洞：西→南→南→十字路往东→返西出

第三洞中遇见皇甫申，对话后返回第一个洞口。

进洞口左方通道，走到屋子里救高皇君（第二次见面。在进高昌古城前必须先救治过她）

回到皇甫申坐处得黑铁钥匙。

进入尽头大门，来到镜中世界。胜饕餮后得到镇龙之玉和第一个刻盘碎片。

晶合后院 那些花儿

晶合后院 小小李子问： 我听说“太阁4”有忍者奥义卡，请问怎么得到？还有“真田十勇士”的卡怎么得到？

答： 忍者奥义卡只需要在八个忍者那里都拿到上忍的卡片就可以了。

真田十勇士的卡首先要拿到真田信繁卡，要得真田信繁卡，先要拿到真田信幸卡，剧本三中以信幸开始游戏，发生事件后会和真田昌幸卡同时入手。

在剧本三以真田幸村开始游戏，之后幸村要和他们提高亲密度就会有事件发生，“真田十勇士”有八个在诹访町和小诸町，要完成头八个雾隐才藏及猿飞佐助才会有事件发生。一系列时间发生后，“真田十勇士”都会加入而且得到卡片。

晶合后院 真正羽长秀

请速回信，谢谢！

答： 近来确实有一些17英寸专业纯平显示器价格大幅跳水，对此笔者也曾有过心动，呵呵，毕竟以前的高端货色现在逐渐大众化了。但在购买时确实不少消费者也有这样一种感觉，怕价格低了没好货。针对这种情况，笔者认为在购买这类17英寸显示器时更需要注意一些问题：1. 看物理理论指标：一般标准的17英寸专业显示器行频多在95kHz以上，带宽在200Hz左右，而分辨率都能上到1600×1200@65Hz以上，并通过至少TCO 95的认证。2. 看显示器的显示能力，这点是购买时最重要的，用户既可以观察一般显示效果，也可以用专业的测试软件如Displaymate等测试。此外，测试时建议把显示器调整到1024×768上再调高刷新率（如100Hz），观察显示器是否出现边缘失真和字符模糊的情况，这可以查看出显示器的高端实际性能。3. 看所用显管型号和“代”数，目前专业纯平显示器多采用索尼的平面特丽珑和三菱的纯平钻石珑设计，也有采用日立最新锐利珑的产品，性能价格都有所差别。此外，索尼的平面特丽珑的显示管也分为第一代和第二代两种，第二代显管无疑在显示效果和特色技术上要比第一代显管好。因此购买时也要询问清楚，建议优先采用第二代显管技术设计的产品。

湖南 苏旅

读者 阿土仔问： 昨天我去电脑城买东西，CPU配的是Duron 800MHz，而主板的话我听说磐英8KTA3的超频性能非常好，所以就打算优先考虑。但是在选购时我发现市场上这种主板的报价非常混乱，有的价格在1000元以上而有的只有780多元，请问是不是有什么水货的问题啊？

答： 这个情况我也曾遇到过，经过了解发现原来这种情况是因为两家不同公司的不同产品造成的（当然也有可能存在假冒或扰乱市场的行为）。一般来说，目前价格在1000元左右的是双敏UNIKA公司代理的8KTA3主板，采用KT133A芯片组设计，支持133MHz外频的CPU，具有非常好的超频稳定功能，适合发烧友购买。而市场上另外一种8KTA3主板则是由深圳新天下公司出品的，价格多在800元以下，它采用的是KT133芯片组设计，价格比较低廉，质量还可以。对于有不同需要的用户来说，在购买时需要注意一下它们的区别。

湖南 苏旅

读者 口水兽问： 请问Matrox G450显卡相对于G400系列有什么区别和变化啊？

答： 这个问题很简单，目前主流的正品Matrox G450显卡采用的是DDR显存，在内存带宽和速度上都要好于早期采用SDRAM显存设计的G400系列。目前32MB DDR版本的G450产品价格多在千元左右。2D速度和专业设计性能很不错，但3D游戏性能无法和GeForce2系列对抗，适合对显示要求高的图形专业用户使用。

湖南 苏旅

读者 FY2001问： 我看到明基最新的52速光驱附送了金山毒霸杀毒软件，想买这个光驱，但是不知道里面的金山毒霸是不是完全正式版，同时能不能在安装有别的牌子光驱的机器上使用？谢谢。

答： 经本人测试，发现该光驱附送的金山毒霸确实是正式版，但并不是零售版而是OEM版本，该版本杀毒速度与使用效果和零售版一样，但在使用时并不需输入注册码，同时版本升级也和零售版有所区别。此外，该杀毒软件可以在装有别的牌子的光驱的机器上使用，但用户在使用时更需要遵守版权协议。值得注意的是，这张光盘中软件病毒库和杀毒引擎版本都还是2000年11月的货，因此用户需要及时升级相关文件才能充分发挥其强大效能！

湖南 苏旅

晶合后院 云剑飞问： 在“天之痕”中，请问独孤郡主所送之“铃铛发簪”有何用？大兴城皇宫秘道废墟里的“归灵手套”和次元交错空间上的“龙泉剑”和“泰阿剑”的具体位置在何处？



图1

答： 铃铛发簪个人没发现用处。

龙泉剑在冰狱和炎狱之间那个全是水晶的走道入口下方。

泰阿在赤贯的一个宝箱中。

归灵手套见图1。

晶合后院 库虾

晶合后院 那些花儿问： 在《幽城幻剑录》中，如何让冰璃在最后不死？需要什么东西，如何炼化？

答： 要冰璃不死，必须要有七色缨络和定魂珠。

定魂珠要发展冰璃路线，在治好伊丝朵后得到。

而七色缨络要炼化，炼化方法如下：火凛冰实+翡翠碧沙=千棱幻玉；冥华紫精+乌光玄铁=魂刹玉；神乌金翎+辉月魂石=流光镜玉；流光镜玉+赤炼火铜=赤霞珠；魂刹玉+赤霞珠=血缨石髓；千棱幻玉+血缨石髓=七色缨络。

在打罗睺神之前，一定要把这两样东西给冰璃和璇玑装备上，否则就玩不出GOOD END了。

晶合后院 甲斐刹那

晶合后院 豆腐皮问： “天之痕”中我已经打到洛阳了，但我想回大梁，却找不到路！怎么办？

答： 去杂货店买石敢神石，然后在大地图上使用就行了。

晶合后院 库虾

应用

读者 周建华问：我的QQ号码申请过两次，可在使用时全部被盗取了，请问有什么好的防范办法啊！谢谢了。

答：呵呵，这也是不少网友苦闷的地方，个人认为解决办法有以下几点：1.不要安装来源不明的QQ客户端软件，这样很容易中黑客的计谋，建议直接到QQ主页上下载最新版本的QQ。2.不要乱用所谓QQ黑客软件，某些QQ黑客软件本身就是窃取使用用户密码的工具，有的黑客软件在使用时更是首先要求用户提供自己的QQ号码和密码以备“登记检测”，实际上就是故意套取用户的密码。而某些程序还是一些木马工具，对系统安全性也极为不利。3.密码设置要复杂点，最好不要只用数字或者简单字符来设置密码，密码位数最好也在8位以上。4.在网吧上网用QQ时最好不要保存密码，同时使用完毕后进入QQ目录中将放自己号码的目录删除，并查看是否有黑客木马程序存在。5.申请密码保护功能。去腾讯的网站上申请“密码保护”功能可以保障你的QQ号码更安全，密码被盗后能帮你方便快捷地取回属于自己的密码，非常安全有效。6.如果没有申请密码保护，而自己的号码又被盗了，用户则可以填写被盗号码申诉表试试看。

湖南 苏旅

读者 李小强问：我的电脑是放在学校的，请问在Win98里如何屏蔽上面的光驱？

答：解决办法有很多，而且我们也多次介绍过，最常见的有：1.在注册表中修改设置，但这很麻烦，不建议采用。2.利用MagicSet等Windows设置软件关闭光盘盘符，用起来也还方便，但如果用户精通DOS的话，破解它也不是个问题。3.安装一个叫做“光盘保镖”的软件，这个软件很有意思，通过设置能自动判断放入光盘的种类并弹出预定拒绝使用的光盘，该程序使用比较简单，并带有一定的安全性，但如果安装后找到该软件的目录直接删除的话……4.最相对安全的办法就是拔掉光驱线或者卸载光驱了，不过这个也比较麻烦。呵呵，选择哪种方式就看你的实际情况了。

湖南 苏旅

读者 YY问：我的电脑最近升了级，把Celeron 433换成了支持100外频的Celeron 900，不过我的SDRAM内存都是PC133规格的，因此觉得内存也运行在100MHz的外频下太可惜。请问有什么办法能让内存跑在133MHz外频下？

答：对于这个问题，如果你的主板不支持异步内存速度调节（如早期的Intel BX主板）就没办法了，而VIA的一些主板都具备这个功能。如果主板能进行调节，在CMOS设置的Integrated Peripherals中就会有关于内存速度的频率设置，一般设成By SPD（SPD指的是内存上的一种类IC器件，里面保存着一些内存的性能参数）即可让内存跑在133MHz的外频下。

湖南 苏旅

读者 深甜问：我的显示卡是ATI RADEON LE，最近玩CS时，总是不断地跳出游戏，要不就是死机。我觉得很奇怪，请教！

答：这个问题我也曾经遇到过，原因是ATI的显卡和CS（反恐精英）这个游戏有些冲突，需要下载一个显示驱动补丁即修复ATI显卡“OVER FLOW”错误的补丁，下载后运行即可解决问题。这个显卡补丁可在很多游戏站点下载，推荐一个下载地址是：http://www.cs-cn.net/down/download.asp?id=298&downid=1。当然，如果补了以后还是出问题，则可以考虑你安装的CS反恐程序是否完整，或使用一些杀毒软件来查杀病毒试试。

湖南 苏旅

读者 平鸟问：光盘刻录机能不能读普通的光盘啊，

娱乐

晶合后院 小小李子问：“太阁4”中请问怎么样触发“本能寺之变”？

答：本能寺之变触发条件如下：

1.织田三个儿子已经元服；
2.秀吉为姬路城城主；
3.光秀为丹波龟山城城主；
4.柴田胜家为北之庄城城主；
5.织田统一了播磨地区；
6.织田家攻下了石山本愿寺；
7.森兰丸为织田的直臣；
8.与毛利、上杉家相邻，且为战争关系；
9.德川家没有灭亡，且为同盟关系；
10.织田居城为安土城，秀吉进攻毛利家时织田、胜家、光秀都没有出兵。

如果选的是秀吉，必须接受毛利家的攻略任务。实际上选其他人从第二个剧本开始游戏，很容易触发“本能寺之变”。

晶合后院 胡娇

晶合后院 神龙在天问：“樱花2”中爱丽丝的必杀是怎么回事？为什么不能打人啊？

答：爱丽丝的必杀是攻击范围内所有己方机体耐久值恢复到最大！简单地说，给自己人补血的！

晶合后院 真宫寺一马

晶合后院 豆腐皮问：“天之痕”里DOMO小组成员中王福生在哪？功略上说在长沙左上方的巨木后，再往左走到底看到寒音寺，我怎么找不到？请赐教！我听说在这里可以找到《御夫录》，可我至今未曾找到，有谁知道怎么找到？

DVD盘呢？还有就是它的寿命一般是多少呢？

答： 现在一般的CD-R（RW）刻录机能读取普通的CD。CD-RW、CD-RW光盘，但不能读取DVD光盘。而如果是DVD刻录机就可以读包括DVD、CD、CD-R、CD-RW之类的盘片。不过DVD刻录机目前市场上出现得不多，而且大多价格昂贵。至于刻录机的品质，一般要看具体的品牌和型号，对于CD-RW刻录机，正常情况下一般刻录200～300多张光盘是没有问题的，而一些名牌产品，如著名的Plextor、YAMAHA、RICOH等都是非常不错的产品，使用寿命相对要长不少。

湖南 苏旅

读者 泉子问： 最近装好了Windows XP，可在C盘目录下发现了一个大号文件hiberfil.sys，搞不清楚它是干什么的，有时候能看见，有时候又不知道跑到哪里去了。这是怎么回事啊？

答： 在目前一些新电脑上安装了Windows XP以后，系统C盘的根目录下有可能会存在这样一个hiberfil.sys的文件，它的容量一般不小，很奇怪的是其字节数和内存容量一样。这其实就是Windows XP自带的“休眠”功能（一般称为STD及STR功能），开启“休眠”功能后，电脑内存中存储的所有内容将保存到硬盘上的一个特定文件中，然后电脑才会关闭。而在下次开机时，操作系统将自动调用上次存储的文件进入内存，以恢复到上次关机前的运行状态，hiberfil.sys文件的作用就在于此。一般可不必理睬。

湖南 苏旅

读者 米虾问： AC'97声卡的性能质量到底如何，因为我在配电脑的时候很多人都要我另外买块声卡，它到底能不能给我的多媒体游戏带来好的效果？

答： 很多人认为电脑主板自带的AC'97标准协议声卡是软声卡，所以效果就不好，但其实并不是这样的。AC'97声卡的音质及各方面性能虽然不能和我们所知道一些高档声卡如SB Live！、Audigy相比，但它也不是许多人所认为的那样完全是个垃圾。首先从购买成本上说，目前大多数主板产品都带有AC'97声卡（模块），从这个角度看，我们完全可以将AC'97声卡视作免费。其次从性能参数上说，它也具备了声卡产品一些基本的特性，在一些做工优良的主板上，其信噪比（SNR）大多可以在75dB以上，本人曾多次接触使用一些主板上的AC'97声卡，感觉效果也还可以。

此外，用户还可以安装对应的新版驱动程序来提高AC'97声卡的性能，如采用Analog芯片的AC'97声卡，可使用一个叫做SoundMAX 3.0的软件，它是由Analog Devices和Intel共同提出的一种AC'97声卡改进方案。它能使AC'97声卡拥有更好的数据处理转换能力和在90dB上的音质回放能力。通过安装SoundMAX 3.0，可使AC'97软声卡发出较高品质的3D音效和优秀的MIDI合成效果。采用其他芯片的AC'97声卡也有能提高自身性能的对应驱动程序，在驱动之家（www.mydrivers.com）都有下载。

当然，AC'97声卡也有着一些不足。由于它存在于主板上，对于一些制作粗糙的主板来说，其自带的AC'97声卡效果自然就不如那些做工精良主板所带的好。同时，由于AC'97声卡的工作特性，它只负责信号的D/A和A/D（数/模和模/数）转换，而其余大部分工作都需要CPU来处理，如果系统CPU不够强劲，那么在运行一些程序诸如大型3D游戏时就会拖累系统，造成游戏速度减慢、跳帧的问题出现。不过，由于现在主流CPU产品速度越来越快，对于上GHz频率的机器来说，这点问题也就不算太突出了。

总而言之，对于一般的家庭用户，AC'97声卡是一种较为合适的选择，毕竟它成为目前大多数主板产品的附带，一般可免费得到，这就省下了购买声卡的一笔钱。此外通过更新驱动程序也能使AC'97声卡“与时俱进”，充分挖掘其更多的资源。而且如果用户对声卡有更高的要求，也可在将来购买一块独立的硬件声卡替代它，何乐而不为呢？

湖南 苏旅



图2


图3

答： 王福生在寒音寺（长沙西北方大树下），给一只符纸鹤或带他出去（注意不能讨价还价）（图2），御夫录见图3。

晶合后院 牧村香

晶合后院 布莱特问： 本人最近在重玩“幻世录一代”，剧情到70%，在古代神殿遗址那里有5根柱子，不知顺序是什么？

答： 你在进入此关时，一定要注意柱子上守护者发出白光的顺序，然后按顺序用魔法或特殊技攻击石柱才能解除守护者的防卫状态。但要注意，守护者发出白光的顺序是随机的，每次都可能不一样，所以一定要记清楚，不然就只能取档重看一次。

解除机关之后，就会出现一只巨兽——谜之生命体，这个巨兽能连续行动两次，并会一些魔法。如果最后由咕噜去打倒巨兽，那咕噜就会和他合体变为一只能飞行、可行动两次、攻击技术很强大的魔物。不过，咕噜合体后将影响到最终结局。

另外，谜之生命体身上还有宝物“冥晦之轮”（可让使用者移动后使用魔法），记得用汉克斯去偷。

宝物：黄金的圣杯（X=272，Y=144）

晶合后院 练功狂



来信问答

主持人：林晓

第一次给大软写信啊，写得差那是很有可能的，不要怪我啊！有什么意见尽管提，我是很民主的……对了，能不能让小弟我知道投稿的规则呢？我可是一窍不通的！

广西　王华

投稿规则第一条：一定要专文专投，什么文章投什么栏目，别把电脑应用技巧类的投给游戏栏目，也别拿游戏问题难为硬件编辑，咱们的编辑分工明确、术有专攻，找对了人就会很快有答复。

投稿规则第二条：《大众软件》杂志内文每页的页眉（就是一页的最上边了）都有栏目编辑的E-mail地址，联络、寄稿都非常方便。如果不方便电子投稿，可邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦《大众软件》某某栏目收（要写出具体栏目的名称），邮编：100036。

投稿规则第三条：电子稿件请使用纯文本格式，纸稿件一定要文字清晰工整，不管什么形式的稿件都要把你的名字和联系方法写清楚。

我说清楚了吗？要是还有疑问，请打电话给我好了。我的电话：010－88118588转林晓。

亲爱的编辑同志，有件事想和你们反映一下。我是个菜鸟，经常在电脑方面遇到一些奇怪的问题，苦于无人为我解答，看到贵刊网站的星速抢答很有特色，我很想入住大软的晶合后院，可是我用263的两个信箱、Yahoo的一个信箱和HotMail的一个信箱申请了4次，却从来没有收到过确认邮件，十分苦恼，不知是什么问题。亲爱的编辑同志能否帮我解决一下这个问题？

山东　胖胖

前些日子邮件服务器有些问题，现在已经恢复正常了。你可以重新注册。如果仍然有问题，请与我们的网管联络，他的信箱是：webmaster@popsoft.com.cn。

我订购了《大众软件》，但由于某种原因，只订到了2—12月份的，只差一个月，是不是就得不到送出的赠品了，有什么办法可以弥补？谢谢！

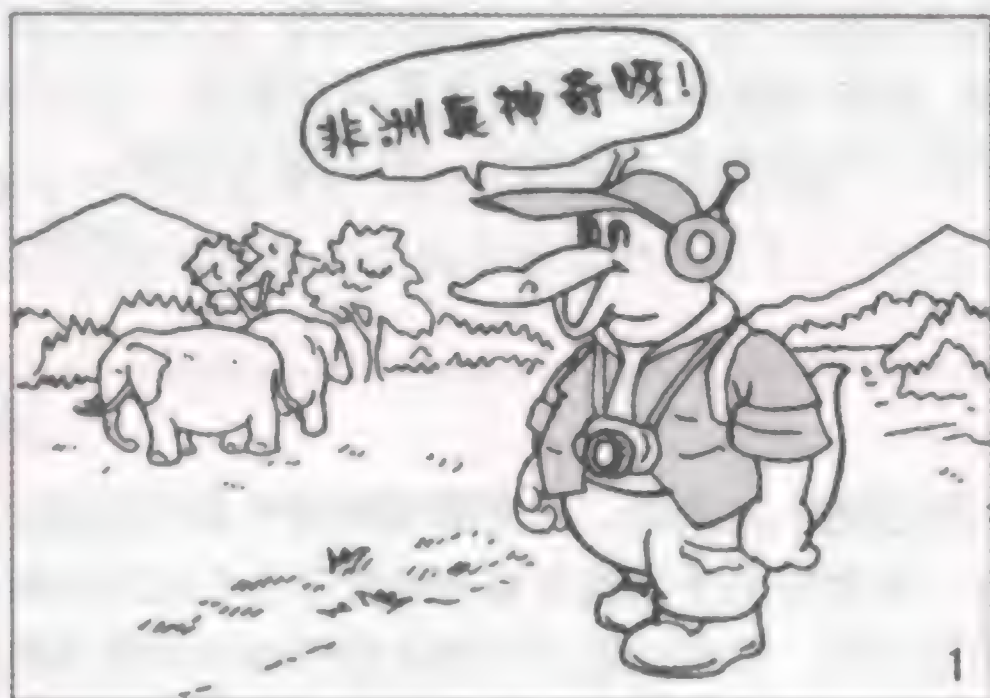
江西　李胜

关于杂志订阅赠送奖品一事，与邮购中心核实，2002年的《大众软件》订阅优惠活动仅仅针对2002年春节以前在《大众软件》邮购中心订阅《大众软件》一年的读者，目前该活动已经结束，赠品也全部送完。真是非常抱歉。不过，你仍然有很多机会可以得到我们的赠品，“第七届大众软件奖系列活动”、“TOPTEN投票”、“读者评刊”等项目都为热心参与的读者准备了丰厚的奖品，赶快参加吧！

明基（BenQ）电脑漫画专栏

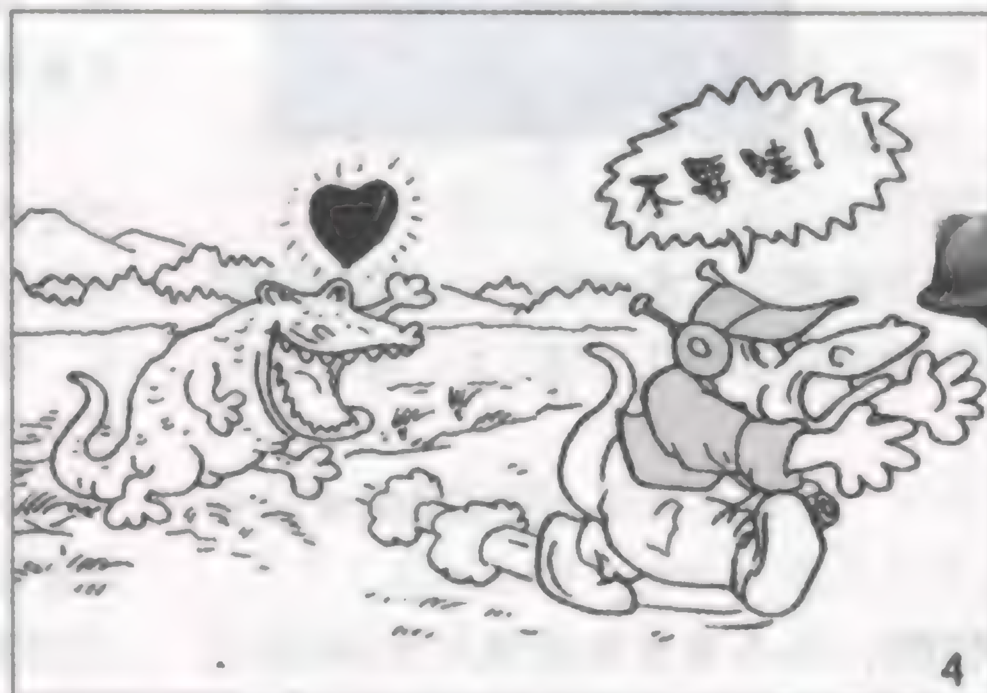
《异性相吸》

北京联合嘉华动漫工作室









lianhejiahua@sohu.com



漫画连载「数码鳄作剧」闪亮登场，向大家介绍明基光存储产品最新代言人「鳄鱼迪迪」的故事。

罗技杯 大众软件CS友谊赛

■本刊实习记者 littlewing

为了促进游戏业内各厂商之间的沟通和合作，丰富员工的业余生活，大众软件杂志社与罗技公司于2002年3月23日联合举办了“罗技杯大众软件春季CS友谊赛”。

此次参加比赛的共有（以下排名不分先后）：奥美、大众软件、大众游戏、华彩、华硕、华义、欢乐亿派、寰宇之星、金山、罗技、目标、实达铭泰、世纪雷神、天人互动、新天地、亚联、育碧、智冠等16支队伍。各个公司的CS精英汇聚一堂，在位于北京石景山区的“世纪传讯网络中心”展开了一场龙争虎斗，比赛场面火爆异常。厂商们自然不会放过这个宣传自己的机会，墙上贴满了花花绿绿的游戏海报，就连门口也立起了大幅醒目的广告牌，那些平时来网吧娱乐的玩家还以为自己走进了新游戏的发布会。

上午10：30分，位于1号服务器的华彩战队打响了战斗开始的第一枪。这次的比赛采取3轮瑞士轮、8强淘汰、T方计分的赛制。虽说是友谊赛，但是从参赛队员比赛时的专注神情来看丝毫不亚于真枪实弹的战斗。在诸多队伍中，最受关注的就是传说中的华彩战队，他们拥有号称“中国雷神第一人”、本次WCGC《雷神之锤3》中国区预选赛的冠军Rocket Boy，赛前Rocket Boy特地换上了他形影不离的那个年代久远的罗技鼠标，别看这个鼠标的样子破破烂烂，它却陪伴着Rocket Boy一路披荆斩棘，是Rocket Boy在历次大赛中取得优异成绩的大功臣。此外天人互动软件有限公司的老刀，《大众游戏》杂志社的salala、cOMMANDO等等也亲自披挂上阵，赛场可谓群星闪耀。而参赛的漂亮MM更是媒体注目的焦点，为比赛现场增添了一道亮丽风景。除了参赛选手以外，《大众软件》编辑部主任Walker、新天地互动多媒体技术有限公司总经理秦易等各大公司领导也亲自到现场为自己的员工充当拉拉队，看来都是志在必得。







胜利者们的风采。

比赛采用Dust2地图，虽然《大众软件》战队主力队员狂人要对现场网络进行维护，但是比赛之前队长ken早已对每个队员面授机宜。以部分替补成员出战的《大众软件》战队凭借着变化莫测的战术，在队长带领下以不败战绩昂首挺进8强。而赛前被普遍看好的华彩战队也当仁不让地占据了8强中的一席。

8强之后的淘汰赛更是精彩纷呈！华彩战队的强劲势头依然无人能挡。《大众游戏》战队却在比分打平的情况下没有坚守住最后30秒，以一分之差惜败给智冠战队，实在是令人扼腕。而《大众软件》战队则以两分优势阻断了世纪雷神战队前进的道路。半决赛的形势是：《大众软件》战队vs新天地战队，华彩战队vs智冠战队。《大众软件》战队先使用T，而新天地则是CT。在CS的比赛中，先用T的一方是处于下风的，因为后用T的一方会以前一局对手的得分为目标奋勇冲锋，而先用T的一方由于转换为CT则会因为为了保住自己上一局的胜利果实不被对方反超采用相对保守的打法。《大众软件》战队在上半局仅取得了5分，这让下半场的比赛变得异常艰苦。果然，下半场《大众软件》战队采取了分头防守各个爆破点的战术，四处“蹲点”的队员们一上来就被新天地战队的“野猪式”集团冲锋打得溃不成军。虽然队长ken不停地在屏幕上打出“all follow me”的字样希望以密集的防守来保持战果，无奈大势已去。新天地战队获得了与击败智冠战队的华彩战队争夺冠军的机会。

决赛的形势迅速明朗起来，虽然新天地战队曾在赛前的一个星期利用午休时间进行了“地狱式”特训，依然不是由职业选手Rocket Boy领军的华彩战队的对手，在上半局被操控T方的华彩战队以12：0完胜之后，下半场依然被打得惨不忍睹。最终新天地战队凭借着不懈的努力取得了一分，以1：12结束了下半场，总算也找回些许面子。在同时进行的季军争夺战中，《大众软件》战队没有再犯同样的错误，个个奋勇当先，爽快地将智冠战队斩于马下。

比赛最后进行了隆重的发奖仪式，大众软件副主编裘聿纲、编辑部主任Walker、广告部主任李诚为获得前三名的华彩战队、新天地战队和《大众软件》战队颁发了奖杯和奖品。友谊第一，比赛第二，众CS迷在笑声中愉快分手，相约下次再战！P

（注：《大众软件》战队由ken、狂人、苍茫、司马平安、风林火山、蓝桥组成。）

"相约中关村"系列活动之一



寻找我心中的"中关村人"

你想成为《中关村启示录2》的形象大使吗？你想使你的真人照片出现在真实体现中关村发展变化的游戏中吗？你想让每个玩游戏的人都认识你吗？请来参加"相约中关村"——寻找我心中的"中关村人"评选活动。

活动宗旨

中关村作为国人心目中的东方硅谷，见证了中国IT业的起步，创造了中国IT业的辉煌。伴随着时间的流逝，中关村正在发生着深刻巨大的变化：狭窄的白颐路变成宽阔的柏油路，散乱拥挤的小电子市场变为宽敞有序的大型电子城，冷清的街道变得拥挤，低效率的管理方式正在被高效的ERP取代……你是否也有同样的感触？你心目中的中关村是什么样子？这块被中国IT精英挥汗开垦的疆土上有你哪些珍藏的记忆？在《中关村启示录2》游戏上市之际，请拿起你的笔，书写你眼中的中关村吧。

活动内容

参加活动者只需将活动所需资料寄到活动合作媒体，就有机会成为《中关村启示录2》的8个幸运形象大使之一，并将获得丰厚奖品。形象大使的真人头像将在《中关村启示录2》游戏中以更新文件的形式出现，每位《中关村启示录2》的用户都可下载和安装，安装完成后游戏将变为真人版。

活动主办单位

金山软件股份有限公司、《大众软件》杂志、新浪网·游民部落、《北京娱乐信报》、《sm@rt partner》杂志。

活动要求

1. 本次活动不限年龄、性别、地域、行业和职位。

2. 参加活动者要求准备以下资料：

a.填写"我心中的'中关村人'评选活动报名表"。

b.撰写以中关村为背景，反映中关村风貌的参赛文章1篇，文章文体不限，字数不得少于1000字。

c.2寸免冠彩色照片1张，生活照1张。

活动评选办法

1. 初选阶段：

4月15日－5月25日征集参赛作品。优秀作品将分别在活动合作媒体主要版面上刊登，并由这4家媒体的编辑组成评委会认定候选人资格。

2. 复选阶段：

5月25日在"《中关村启示录2》新浪·游民部落专区"上公布候选人的资料及参赛作品。根据候选人所获票数评选出《中关村启示录2》的形象大使，并评出一、二、三等奖和纪念奖，其中一等奖1名，二等奖2名，三等奖5名，纪念奖50名，获奖名单及奖品将在活动合作媒体上同时报道。

活动规则

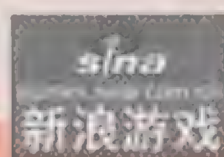
将按照活动要求准备的资料寄到以下地址：

北京和平门邮局3056信箱

大众软件"相约中关村"活动组收（邮编：100051）











"相约中关村"系列活动之一：寻找我心中的"中关村人"评选活动报名表

姓名		性别		年龄		职业		2寸免冠彩色照片
工作单位								
联系地址								
电话			E-mail					
《中关村启示录II》游戏人物选择（请打V）	黄小洋（在校大学生）	老宏（出租司机）		贾富贵（小商人）		小马哥（港商）		
	冬雪（女）（普通打工仔）	田博士（科技工作者下海）		倩玉（女）（海归派·网站）		青丝（女）（记者）		
用一句话描述你选择的游戏人物								
请选择自荐或他荐（请打V）		自我评价	300—500字（可另附纸说明）					
自荐	他荐							

注：此表可复制。

林晓：那天收看电视节目，有个频道正在讨论幻想问题，主持人要大家从哈里·波特谈起，一个现场观众就挺真挚地说：“愿中国科幻作家早日写出自己的哈里·波特！”我晕，《哈里·波特》什么时候变成科幻小说了？《哈里·波特》可是一本纯正传统的魔幻小说呀！

随着美丽春天的到来，奇幻和魔幻小说也开始流行起来，其实游戏世界里早就是奇幻与魔幻的天下。不敢想像，没有魔法、宝物和巫师（魔法师）的暗黑、英雄无敌、博德之门……获得奇异的能力，拯救危困中的朋友（或者一个城镇一个国家一个地球），消灭邪恶的坏蛋（恶魔等等），魔法给予使用者无穷的力量。

一个缺乏想像力的民族也缺乏未来，所以关于想像，我们尽可天马行空、无边无涯。不过，幻想“乘飞龙上天”的人从未见过飞龙，但已经有人坐火箭飞出了地球大气层；念一句法术穿过时空距离的人还在原地，但人类的脚步已经踏上了月球的土地……我认为，幻想只有上升为行动力才具伟大的价值：幻想飞翔的去研究飞行器，我国目前造飞机的能力怎样？幻想长生不老的去研究分子学和遗传学，我国目前的医学和生物学水平怎样？幻想……

幻想，没有知识技术的依托，就永远只是白日做梦。

太阳之光

这是一个辽阔的大陆，北欧和日本两大板块数十个大中城市构成了帝国充满神秘的世界。在这个幻想的世界里有着无数的传说，而在它们之中，关于“太阳之光”的故事则是最吸引人的一个——



■上海 李熹

1

“传说在许多许多年前，恶魔和暴君统治着这个世界，人民在水深火热之中挣扎着，哀号着，期待着英雄出现来解救自己。后来某个边境小国的一位公主为了打倒恶魔拯救世界而离开了自己的祖国，经过十几年的苦心修炼，领悟出了一种至高无上的光明系魔法——太阳之光，靠着这个伟大魔法的力量，她终于率领着人们封印了恶魔，推翻了暴君，建立了长久的和平。”

“情节也老套得有点离谱了罢？”我随手把记载着关于太阳之光传说的古籍丢在一边。我是奥斯陆皇家魔法学院的一名学生，从22岁起在这所大陆最负盛名的魔法研究学院的图书馆里，我已经度过了整整16年的时间。我从不参加任何讲座和讨论，因为没有什么值得我去学习的东西了，我唯一的目标就是找出太阳之光的线索，掌握这种以往仅仅存在于传说之中的力量。学院的教授和导师们认同我的才能，同时更期待我能得到成功，因为那将带给这所学院更胜以往的声望和威名。其实他们允许我进入学院进行研究还有另一个说不出口的目的：作为这个世界上最著名的大魔法师之一的我，选择他们的学院作为研究和实验场所将带给他们绝好的宣传素材，让他们能吸引更多的学生入学，从而赚取大笔的学费。曾经是神圣纯洁光明象征的皇家魔法学院也会堕落到为了金钱而不顾一切的地步，如果上帝知道了也要忍不住苦笑吧。

“对不起，打扰一下。”图书管理员霍比的声音传入耳中，他通知我闭馆的时间又要到了。“又是一无所获的一天啊。”我叹了口气，站起身来准备离开。

“阁下……能不能请教您一个问题呢？”霍比的声音中包含着一种积蓄已久的疑惑。

“当然。”我转过身，“什么事呢？”

“您已经是世界上最强大的魔法师了，为什么还要这样努力地钻研新魔法呢？”霍比问道，“太阳之光很可能只是一个传说，您看，好像从来也没听说过有人学到过这种法术啊。”

“因为我生存的全部意义就是为了太阳之光。”我微笑着说，“就好比外面的许多人，他们一生的梦想就是发大财，做百万富翁，但是有几个能够真的成功呢？”

“哦，我明白了，您对于学术的执着真是令我无限敬佩啊。”霍比恍然大悟。

2

我没有再说什么，只是微笑着点头致意，然后转身离去。

霍比是没法明白我真正的意思的，他一定认为我摒弃一切名利埋头在这里进行研究是多么超然脱俗而对我肃然起敬，其实事情完全不是他想象的那样。说实话，钻研魔法的奥秘只是我的兴趣罢了，就好像有的人喜欢读书，有的人喜欢喝酒，而我则恰好是喜欢研究魔法，仅此而已，和什么为了世界魔法事业献身之类的伟大词句根本沾不上边。不过被人当作伟大的人物倒也不是什么坏事，至少比被人家当作不可思议的怪人强，所以我沉默着接受了人们的赞美和景仰，而时间一长，也便慢慢习惯了这种无伤大雅的误会。

被高高屋檐遮蔽在阴影中的回廊非常幽深，加上周围寂静而远离喧嚣的教学区，很容易让人联想到一些诡异恐怖的鬼怪故事，我吩咐过没有事不要打扰我，所以这里一般都只有我一个人会经过。到前方的拐角那里要17步，然后右转83步就是我的卧室，整整16年5800多天千篇一律的生活使我对于这条回廊的长度有了极其精确的认识，而周围每一片瓦甚至每一粒尘埃也都在我的脑海里有着它们自己的位置，这使得回廊外那棵老树下的几片落叶在我眼中特别醒目。

我立刻改变了脚步的方向走到老树跟前。几片落叶在常人眼里当然是不值一提的东西，但在魔法师的领域里，哪怕是一粒尘埃也有可能是强大魔法所需的必要药材。可笑的是，外面人们全都为之疯狂的金钱在我们的世界里却是最无用的东西，至少我没听说过哪个魔法需要金钱来作为媒介使用。

我蹲下身去拣起落叶中最枯黄的那片。我的感觉果然没错，这是坠天之叶，是蕴藏着巨大魔力的珍稀药材，传说它所拥有的力量可以让死者复生，也可以让人梦想成真，无数的法师穷尽一生之力想要找到这种据说是神赐予人类的奇迹之叶，他们之中的一些人甚至一辈子居住在森林里，每天徘徊于满地的落叶之上，却从未有人真的找到过。没想到今天我居然运气这么好，得来全不费功夫。

我用颤抖着的手拣起那片坠天之叶，然后一改平日矜持的漫步，一路飞奔冲进了自己的卧室。这里虽然叫卧室，但被各种各样的实验器具和魔法书籍所填满。我所有的实验都在这里进行，因而墙壁和地板上到处是烟熏火燎的痕迹，显得十分凌乱并且有一点肮脏。但魔法学院的每个人都对这间小屋满怀着敬畏和仰慕，因为有十几种新的光明法术在这里诞生，所以在他们的眼中这里简直就是一个神圣而值得膜拜的场所，假如哪天我终于成功地研究出太阳之光的奥秘，那么这里也说不定真的会成为魔法师的圣地。


本图作者：宋洋

我把那片叶子放在黑曜石制的桌子上，对着它坐下来。现在我要做的就是弄清它的力量所在，如何才能使用。我念动连串的咒语，感知魔法发生了作用，叶子上开始流动着淡淡的橙色和蓝色光晕，透过光晕我看到叶面上闪动着几个奇怪的文字——是用古文字书写的一句咒语，那不是现在任何已知的魔法咒语，我想大概是古代法术的一种吧。原来所谓奇迹之叶其实是一种记载魔法咒语的书籍啊！

弄清楚了奇迹之叶的用途，我反而陷入了更深的困难之中，因为不知道这个法术所属的体系，我也就没办法尝试着去使用它。目前的魔法从体系上来说可以分为光明、黑暗、精神、自然等很多种，每一种都有着自己的特点，需要不同的精神力运用方法才能准确使用，一旦施法错误很可能给术士本人造成难以估计的伤害，因而不得不慎重一些。奇迹之叶上记载的魔法看起来并不属于任何一个已知的魔法体系，但又和每个体系都有所关联，这给我的判断带来了更多的麻烦。此后的一个月时间我都花在了对这片树叶的冥思苦想上，但我的努力却毫无结果。

3

终于，我在一本古籍中找到了一些和那句咒语似乎是同种语言的记载和注解。古籍已经残缺不全，字迹更是模糊难辨，我又用了整整3天时间才在这些资料的对照下解读了奇迹之叶咒语里的3个单词，然而这3个词已经足够了，它们是：神、力量和……太阳！

太阳之光！我的脑海里立即浮现了这个名字。从我解读的几个词来看，这句咒语无疑就是这种传说中的魔法，也是我花费几十个春夏秋冬苦苦追寻的目标，现在它终于摆在我面前了！梦想就要成真了，我将要创造奇迹！

一切的谨小慎微都被我抛在了一边，我用颤抖的声音念出了这句咒语，尽管绝大部分字句我只知其音不知其意，但法术幸运地发生了作用，小屋被柔和的光芒充满，然而那并不是蕴涵强大攻击性力量的光芒，疑惑不定的我耳中响起了一个声音。

“揭开封印之人，吾赐予汝使用光之力。”

我的心中满是几乎发狂的欣喜，一生的钻研终于有了结果，我迫不及待地伸出右手，巨大的魔法力量在周围的空气中振动着，那是超出我控制能力的强大魔力。

超出法师控制的魔法是极其危险的东西，那往往是灾难的开始，可惜当我意识到这一点时已经太晚了，太多的能量已经释放出来，在我身前形成了一个看不见的旋涡，我想要强行引导它合理运作，却由于无法操控如此庞大的魔法而尝到了失败的滋味。现在魔法的力量开始占据绝对的统治地

位，我站在旋涡中心，身体失去了一切自由，如同木偶一样随着无形力量的牵引而动作着。

这时我看到了那个神圣声音的本体——一只漂浮在空中的巨大眼球，瞳孔凝视着我，充满悲哀的声音说道："你拥有强大的精神力量，对于魔法的深刻了解、丰富知识，几乎一切条件都非常完美，可惜，你心灵中的光芒已被岁月沧桑磨尽，现在的你控制不了太阳的伟大力量。"

"我会死吗？"

"是的，如果你不尽快离开这里，你的身心都将在太阳的炽热火焰中化为灰烬。"

"我可以离开吗？"

"你可以，你是伟大的魔法师，不需要我来教你如何离去。"

瞬间移动，相信现在世界上能够使用这种高级法术的法师绝对不超过3个，而我则理所当然的为其中之一。我闭上眼睛，在心中默默念动了瞬移咒文，无形的空间开始把我和周围的紊乱分隔开来，只要结束吟唱，我将随机移动到大陆上的某个地点，远离这场杀身之祸。然而就在我即将完成咒语时，耳边传来了神眼的叹息声。

"无辜者总是成为牺牲品，难道就是这个世界的必然法则？"

"什么是牺牲品？"我睁开眼睛。

"这所学院，这个城市，或者应该是这个国家。"

"你的意思是？"

"失去引导的魔法力量会怎样，相信你比我更清楚。"

我的额头上慢慢渗出丝丝冷汗，的确，我很清楚失去控制的魔法能量极其危险。它们将会肆无忌惮地在这个空间里扩散，吞噬一切物质，最后无限膨胀而至爆发，即使是普通的魔法也会在失控时造成重大破坏，更何况是太阳之光这样终极法术呢！

"难道没有办法制止它了吗？"

"……"

"你说话啊！"时间在一分一秒流失，我感觉得到周围能量越来越狂乱越来越强大。我拼命运用着所知的最为强力的结界咒文将它制约于这间小屋之中，但我知道，我的力量并不能支撑太久。

"说实话，现在的你有3个选择。"

"3个选择？"

"是的，第1个就是完成瞬移咒文，彻底离开这个是非之地。第2个……"

"第2个是什么？"

"第2个就是尽量控制你的移动范围，在能量最终爆发将要结束时赶到这里，用你的知识想办法吸收爆发的能量，这样就有可能得到太阳之光的力量！这种方法相当冒险，如果赶来的时机不对就会被卷入爆发而形神俱灭。"

我的心激烈地跳动着，原来我还有机会！只要计算得当，我还有机会得到太阳之光！我的梦想还没有结束！我的一生就是为了这个理想而存在，哪怕只有百分之一的机会我也绝对不会放弃！



一阵轻轻的敲门声响了起来，外边传来霍比饱含敬畏的声音："阁下您休息了吗？……能不能打扰一下呢？我的小孙子罗宾非常崇拜您，非得要我带他来见您一面，不知道可不可以呢？哎，这个孩子也实在是不懂事，您这么辛苦的工作一天了，还要打搅您的休息……"

"阁下，我可是您的忠实支持者呀！我想要您的签名嘛！爷爷他答应我很久了，就是不带我来！"稚嫩的声音划破了深夜的寂静，打断了老人有点畏缩的话语。

"我已经在这个世界上存在了38年，我的一生几乎全部都献给了魔法的研究工作，我自己也视之为最高的目标。这让我脱离了一般人的生活，也几乎完全忘记了他们的喜怒哀乐，但是您知道吗？好像在世俗里有这样的准则：夺走一个老人的天伦之乐和一个小孩子的快乐童年都是罪该万死的事。"

"？"

"尊敬的神的使者。"我轻轻地说道，"我想我要选择第3条路了。"

"这是我一生中最强大的魔法。"我默默对自己说着，咒语的力量布满全身，"希望它不会让我违背了神的意愿……要是万一真地违背了我也没办法，到时就要靠您帮我美言几句啦，哈哈。"我居然说了一生中唯一的一句笑话，也算是我这枯燥一生的一个喜剧结局吧？我安慰着自己，发动了咒文的力量，我要用我全部的魔法力量抵消太阳之光的可怕破坏力，阻止它的爆发。

神眼静静看着我被火焰所覆盖而剧烈颤抖着的身体："是吗，这是你的选择？你也许可以阻止这一切的发生，然而你的身体和灵魂都将被粉碎，甚至连转生的机会也没有，你一生辛辛苦苦研究魔法难道就是为了最后的毁灭吗？那么你的一辈子又得到了什么呢？"

"我也不知道，但是……"我逐渐模糊的意志似乎即将离我的身体而去，抖动的嘴唇回答了神眼最后的问题，"至少……我得到了……一个老人的衷心爱戴……和一个孩子的信任……"

太阳之光和我的魔法力量在不断的纠缠碰撞下终于逐渐减弱下去，我倒在了地上，逐渐昏暗的目光透过被魔力击穿的屋顶，看到星空里月亮淡淡的光芒，我的脑海里闪过了最后一个念头。

原来，月光也很美。

（全文完）

广告索引

企业名称	广告内容	所在页码
DELL	笔记本	封底
晶合时代	游戏软件	封二
Canon	打印机	首页
新天地	游戏软件	2
新天地	游戏软件	3
李宁	体育用品	4
天人互动	游戏软件	5
技嘉科技	显卡	6
宏基戏谷	游戏软件	7
三星电子	显示器	8
电子艺界	游戏软件	9
晶合时代	软件	10
DELL	电脑	11
上海育碧	游戏软件	12
上海育碧	游戏软件	13
DELL	笔记本	14
《大众游戏》	出版物	14
《锐》	出版物	14
《锐》	出版物	16
DELL	电脑	16
掌中互动	手机游戏	102
金山公司	软件	103
金山公司	游戏软件	104
金山公司	游戏软件	105
晶合时代	邮购信息	106
晶合时代	招商	106
《大众游戏》	出版物	107
趋势科技	杀毒软件	108
豪杰公司	软件	108
《电脑爱好者》	招商	109
《锐》	出版物	110
江民公司	杀毒软件	111
金山公司	杀毒软件	112
卓越数码	游戏软件	113
编辑部	征订	114
奥美电子	游戏软件	115
连邦软件	游戏软件	116
圣比尔	游戏软件	117
连邦软件	游戏软件	118
连邦软件	游戏软件	119
连邦软件	游戏软件	120
连邦软件	游戏软件	121
昱泉国际	游戏软件	122
昱泉国际	游戏软件	123
EPSON	扫描仪	125
《大众游戏》	出版物	插页
晶合时代	游戏软件	插页

技嘉科技在本刊第6期杂志刊登的显卡广告中产品名称有误应更正为:RADEON 7500 Pro AR64S-H
RADEON 7000 Pro AV64S-T
RAGE 128 Pro AG32S
给读者带来不便,我们深感歉意。

技嘉科技股份有限公司
北京办事处



姓名：青丝
年龄：22
职业：记者



姓名：倩玉
年龄：26
职业：网站CEO



姓名：冬雪
年龄：18
职业：打字员



姓名：田博士
年龄：50
职业：科研工作者

中关

寻找我心中

你想成为《中关村启示录2》的形象大使吗？你想使你的真人照片在游戏中出现吗？你想让每个玩游戏的人都认识你吗？请来参加“寻找我心中的中关村人”评选活动。

也许你就是其中的八个幸运人之一，你的形象将加入《中关村启示录2》的更新文件中，每位《中关村启示录2》的用户都可下载和安装。安装

合作媒体：（排名不分先后） **本次活动热线：010－62524868转242**

Sm@rtPartner　大众软件　信报　sina games.sina.com.cn 新浪游戏







姓名：黄小洋
年龄：20
职业：在校大学生



姓名：老宏
年龄：40
职业：出租车司机

“相约中关村”系列活动之一

的“中关村人”



姓名：小马哥
年龄：25
职业：港商

完成后，游戏中的人物头像和名字将被替换成获奖选手的信息。成为游戏的主角，不再是梦想！

关于本次活动的详情请见2002年第八期《大众软件》读编往来栏目，也可在另外三家合作媒体：北京娱乐信报、sm@rt partner 、新浪网·游民部落查询相关本次活动的信息。



姓名：贾富贵
年龄：30
职业：电脑配件商

游戏类型：休闲经营型　　上市时间：2002年6月





北京晶合时代软件技术有限公司 BEIJING KING-HOPE CO.,LTD 《大众软件》邮购中心

邮购中心特别推出买卡优惠活动

购以下游戏卡者，可享受特价优惠，量大从优，详情请来电咨询，购卡者可送电话确认、E-mail发送卡号（免收邮费），也可邮购（每次加收5元邮费）。

游戏卡名称	零售价	优惠价	游戏卡名称	零售价	优惠价
联众年卡	120	108	联众季卡	35	31
网星欢乐卡	30	27	千年储值卡	28	25
红月月费卡	28	25	WGS620点点卡	30	27
WGS1060点点卡	50	45			

对网吧及集团用户，采取直销方式，款到30分钟快速响应，关于价格详情请电询。

买即送

1、购买价值168元的《永远的大话西游》赠送60元的《极品飞车》、38元的《上网咖啡》和第七届大众软件抽奖券一张。
2、购买价值50元的《FIFA2000》赠送60元的《极品飞车》和第七届大众软件抽奖券一张。
3、购买价值48元的《地下城守护者》赠送60元的《极品飞车》和第七届大众软件抽奖券一张。
索取目录需寄3元邮费，点击 www.jhpop.com/soft/index.htm 上网查询目录。

好消息

《大众软件》邮购中心次世代风暴行动为回馈万千中国玩家，以超低价格推出一批次世代产品。

主机			
品名	型号	配置	价格
微软 X-Box	日版	随机配套1个原装手柄、1个电源（220-110v）、1个原装AV线	¥2990
索尼 Playstation2	30000	具有DVD-ROM，同时支援DTS，Dolby Digital，附有USB，I-link，PCMCIA插口，光线输出。随机附PS2专用震动手柄一只，原装AV线、电源线各一条。改机加330元（最新DVD直读）	¥1990
索尼 Playstation2	30000	已改机新型DVD直读	¥2320

游戏软件	型号		
异度传说	PS2		¥1530
太空战士10国际版	PS2		¥520
鬼舞者2			¥490
生与死3	日版		¥530
ICO中文版	PS2		¥380

1、更多产品请电话咨询或E-mail索取，也可访问：http://www.jhpop.com/egame/
2、以上产品价格可能有小幅度波动，请致电或E-mail查询详细价格。
3、主机运费50元，软件邮费5元。
电话：010-82634082 联系人：张先生 E-mail：webmaster@jhpop.com

每次邮购需加5元邮费，北京市内可送货上门。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱（100089）
收 款 人：《大众软件》邮购中心
咨询电话：010-82634092 82634107 E-mail：post@jhpop.com



北京晶合时代软件技术有限公司 BEIJING KING-HOPE CO.,LTD 诚征加盟

北京晶合时代软件技术有限公司是一家专业从事计算机软件信息传播、软件代理发行和软件连锁行销、以及软件研发的综合性高科技公司。经过5年多坚持不懈的努力，已经在软件发行、渠道建设、媒体运作、项目推广等多方面取得同行瞩目的成就，并逐渐发展壮大为国内最大的娱乐软件专业发行公司，也是全国著名的家用软件连锁销售服务公司之一。

我们诚征软件销售商和网吧加盟晶合连锁销售体系，您将拥有晶合公司强大的宣传支持与品牌优势，丰富齐全且极具价格竞争力的产品供应，优秀周到的服务，是您在与同业竞争中自然处于领先地位。

北京软件分销商加盟——杨瑞 张华（82634876） 北京专卖店加盟——高健（82634877） 北京网吧加盟——赵辉（82634877）
华东——曾超（82634097） 华南——耿东红（82634096） 东北——张磊（82634096）
西北——韩琳（82634097） 华中——张宏利（82634089） 外阜网吧系统——李洋（82634389）
传真：010-82634088 E-mail:market@jhpop.com

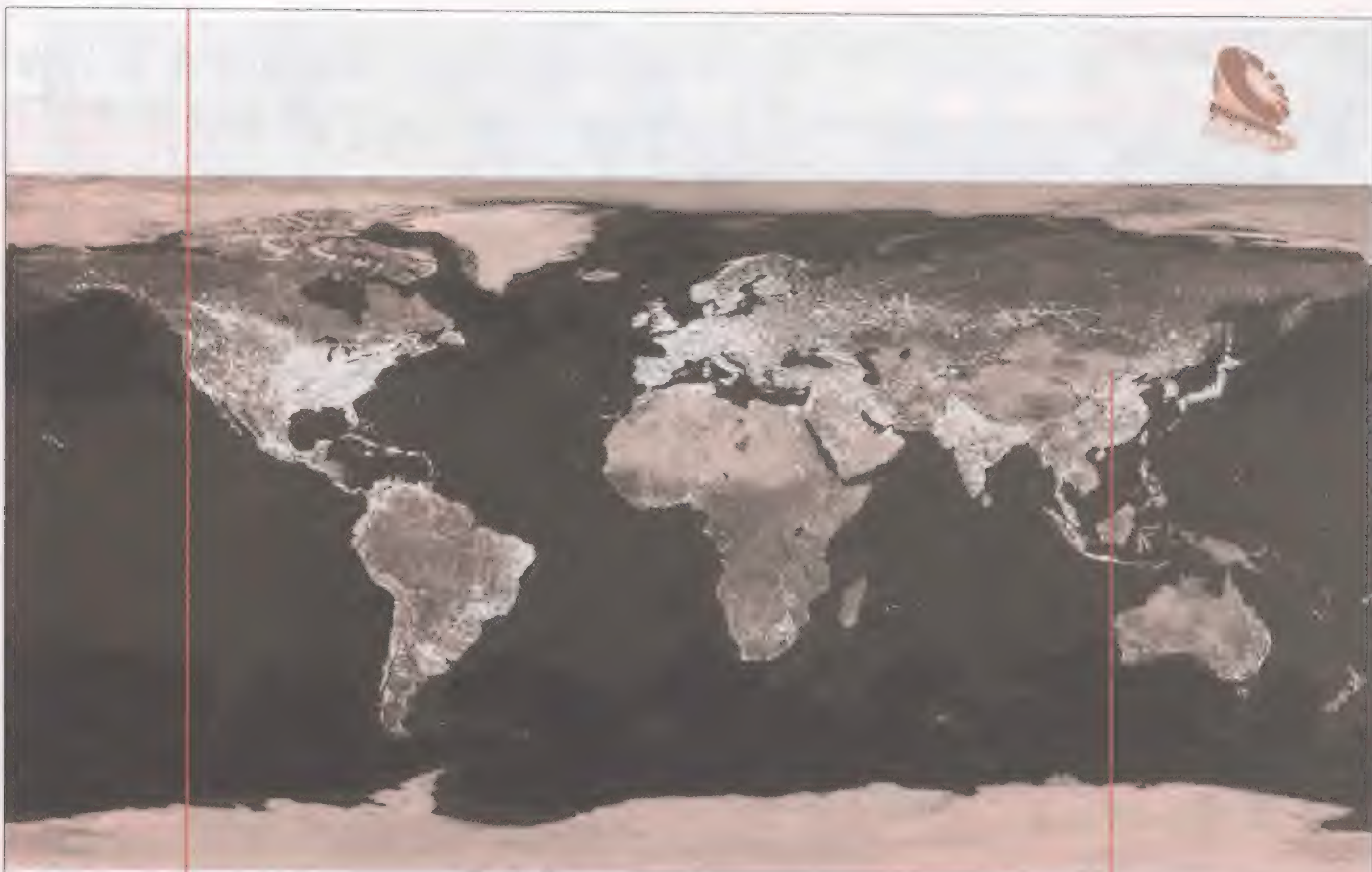
热烈庆祝晶合新成员加盟

晶合河北沧州汇昊软件专卖店
地址：河北沧州市解放西路新华书店一楼
电话：0317-2027333
联系人：张健刚

晶合柳州超盛计算机科技有限公司
地址：柳州市鱼峰山商业城二层A区2208号铺面
电话：0772-3863220
联系人：韦明

晶合广东惠州中侨科技发展有限公司
地址：惠州市鹅岭北路16号
电话：0752-2123359、2123291
联系人：黄伟新

贵阳晶合软件专卖店
地址：贵阳市瑞金东路贵州怡信数码科技港2楼B13A
电话：0851-6551341
联系人：陈亚君



We are coming

大众游戏

2002年6月

亲赴洛衫矶采访

世界交互娱乐业盛会 E3 expo 2002

大众游戏 2002年6月号 敬请期待

www.popgamer.com

我们报导游戏，我们诠释生活。

大 众 游 戏　中 国 专 业 游 戏 资 讯 提 供

Popgamer,the most professional game reporter.




2002 COMPUTER FAN CITY
第九届电脑爱好者城
隆重招商
2002年7月19日-22日中国北京—北京展览馆
电脑爱好者杂志社主办
《电脑高手》杂志承办
本届主题：
服务与诚信
服务与诚信——
您的选择，我们的选择！
与世界同步的IT展示平台
拥有八届成功经验
市场分享 技术分享 观念分享
人气升场 营销旺地
地 点：中国北京·北京展览馆
时 间：2002年7月19日—22日
招商电话：(010)62161335、(010)62161518 转 8303 8042
手 机：13701154386 13801293313
传 真：(010)62143105
E- MAIL：city@cfan.com.cn
地 址：北京市海淀区科技会展中心1A15D

锐

多媒体时尚杂志《锐》 锐不可当的选择！

告诉你什么最流行

锐主张　锐利的眼光　最酷的专题
锐接触　充分享受数码的无限乐趣
锐印象　网络中最值得纪念的人 事 物
锐体验　游戏人生其乐无穷
锐应用　让软件更精彩　更好玩
锐感受　探入你内心最柔软的角落

双CD集中五项重磅内容　大众特区　软件　教学　游戏　休闲

多媒体时尚杂志《锐》原《水晶宝合～大众软件CD～》
突破传统IT媒体框架　从全新的角度出发
以锐利的眼光为你介绍IT界全新动态
改变你的电脑思维　追求最新的时尚概念
让你真实感受IT流行趋势　与国际IT文化同步

大32开160页全彩杂志+双CD精美包装　仅售18元
全国发行　各零售报摊和邮局均有销售
全年定价　216元
邮发代号　82－734　订阅名称《电脑校园CD》
邮购地址　北京市海淀区苏州街邮局89－045#　邮编100089
咨询电话　01082634107　82634092
E－mail　jhyf@jhpop.com.cn
《锐》BBS版面　http://club.popsoft.com.cn/Forum/Forum.asp?ID=4

本刊声明：

对于原希望订阅《锐》（即原《水晶宝合》）而错订为《大众游戏》（即现《大众软件CD》）的用户，您可以将杂志寄回本社，地址是：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦413 邮编100036，联系人常鸿，电话010-88118588-5002，并附3.2元差价。我们会将当月的《锐》（刊号《电脑校园CD》，双CD及大32开160页全彩杂志）寄给您。



主张：

带上你的背包跟我走

出行的季节，我们带你背包游天下，让你玩得更酷更锐！

锐印象：e时代的陈慧琳
锐人类：当宁财神遇到MC唐
锐接触：《拍出你的天空》——数码相机专场
锐体验：《北京浮生记》——身在北京的盗版人群生活揭秘



互联网时代的电脑医生



杀电脑病毒用金山毒霸

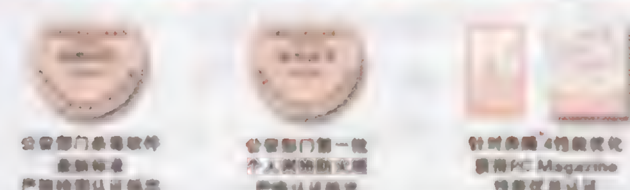
买金山毒霸2002 送金山网镖2002







购买杀毒软件请认准三大认证标志



金山毒霸 2002(内含金山网镖 2002)

第 三 代 全 面 嵌 入 式 杀 毒 软 件

- **独创三大领先杀毒技术**

1. 领先的全面嵌入式杀毒技术

新增 QQ 安全助手，金山毒霸在国内能够首家全面针对 IE、OutlookExpress、Outlook、QQ、ICQ 等所有互联网通道程序进行病毒拦截，确保您的办公、上网以及聊天的安全环境。

2. 领先的电子邮件监控技术

实时拦截电子邮件及附件所含病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，同时对垃圾邮件及有害信息进行过滤。

3. 领先的双引擎交叉杀毒技术

内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，及时拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底。

- **金山毒霸2002六大功能**

1. 不必启动金山毒霸，在 IE 浏览器下可直接实现病毒查杀
2. 对未知病毒采用“启发式搜索”技术进行查杀
3. 可对染毒文件进行有效隔离
4. 支持 ZIP、CAB、RAR、ARJ 等多种压缩格式文件查毒
5. 独立完善的硬盘修复技术
6. 支持网络邻居、服务器等局域网形式的病毒查杀

金山毒霸2002	钻石会员版298元	金山网镖2002	标准版 128元
金山毒霸2002	标准版 188元	金山毒霸	OEM用户升级价48元

金山网镖 2002 装备强大的个人网络防火墙

融杀毒技术和网络防火墙技术于一体，全面阻挡黑客攻击及木马程序

1. 智能防黑技术 从网络连接端口过滤并截获已知病毒定义的黑客及木马程序，保障您的计算机安全，防止您的个人信息被盗。
2. 定制网络程序访问权限 辨识并监控您计算机上的常见网络应用程序所有进出的连接状态，用户可以根据实际需求自行设定。
3. 自由设定高、中、低不同级别的安全保护 使用者可自行设定三种防火墙级别以符合实际需要，为您的电脑安装一层安全保护网。
4. 简易操作，立刻保护 界面友好简易，您不必了解晦涩的 IP 规则和网络协议，即可轻松得到安全网络保障。

- **24小时全天候病毒检测，第一时间提供最新病毒解决方案**

金山毒霸与金山网镖同步升级。遍布全国各地的升级服务器，每周增量升级 100 多种病毒代码，向全国用户提供最大量、最快速的升级服务。

- **钻石会员版 18 个月内 6 次“门到门”服务**

一次购买钻石会员版，获取 18 个月内 6 次全免费最新金山毒霸完整版光盘直接寄送到家的服务。



金山单词通2002、金山打字通2002、金山书信通2002，2002年3月23日隆重上市

P

电脑应用和娱乐的第一选择

选择大众软件，享受电脑时代



大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN



联合征订

突破传统订购形式局限，我们提供给您的是一种全新的订购方式。从现在开始您可以不用到年底的时候再去订购第二年全年的杂志期刊了，只要您需要，现在就可以来订购了，从订购之月起您将收到连续的十二个月的杂志期刊（订购月份以邮戳为准，您也可在汇款单附言栏中注明）。

方案一

以标准定价向大众软件邮购中心订购B栏中任意一款杂志全年期刊，即可以8折价格订购A栏中任意一款或者两款杂志全年期刊（邮资全免，以挂号方式邮寄）。**例如选择《大众软件》和《大众游戏》（即：方案一，B1+A1）您可以节省35.60元。**

方案二

以标准定价向大众软件邮购中心订购B栏中任意一款杂志全年期刊，即可以7.5折价格订购A栏中任意一款或者两款杂志全年期刊（邮资全免，以平信方式邮寄）。**例如选择《大众游戏》和《锐》（即：方案二，B2+A3）您可以节省54元。**

方案三

如向大众软件邮购中心同时订购B栏4款杂志的全年期刊，**标准定价为609.60元，现在只需473.60元**，《大众游戏》、《电脑新时代》、《锐》3刊将以惊喜的7折优惠价送到您的手上，**节省136元**，并且4刊邮资全免，以挂号方式邮寄。

A栏		B栏		全年标准价	全年八折价	全年七五折价
杂志名称	杂志代号	杂志名称	杂志代号			
《大众游戏》	A1	《大众软件》	B1	156元	124.80元	117元
《电脑新时代》	A2	《大众游戏》	B2	177.60元	142元	133.20元
《锐》	A3	《电脑新时代》	B3	60元	48元	45元
		《锐》	B4	216元	172.80元	162元

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

收款人：大众软件邮购中心

邮政编码：100089

联系电话：（010）82634107、82634092

注：请您务必在汇款单附言栏注明您选择的订购方案和订购杂志的代号

例如：你选择的是方案一，订购的是《大众软件》和《电脑新时代》

那么请在汇款单附言栏注明：方案一，B1+A2。



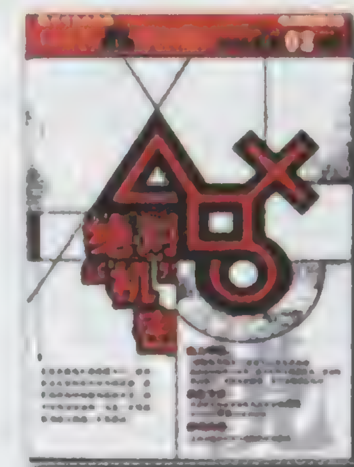
邮发代号：82-726



邮发代号：82 - 727



邮发代号：2-952



邮发代号：82 - 734




两张精美书签 游戏主题单曲

国人打造武侠 RPG 大作

少年行

王維

新丰美酒斗十千
咸阳游侠多少年
相逢意气为君饮
系马高楼垂柳边

48元

4月隆重上市

敬请关注新浪网游戏频道
连邦专区大型系列活动



厦门火凤凰电脑设计有限公司 制作

连邦

北京连邦软件股份有限公司 发行
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
电话：010-62525338 传真：010-82618047
网站：www.federal.com.cn

陌生人之间的对话

——《支持正版的代价》之后续报道

■本刊编辑部策划 执笔：littlewing

本刊2002年第6期的专题企划《支持正版的代价——代理游戏横向评测》刊出后，引起了厂商和玩家们各不相同的反应。这一结果在我们意料之中，因为这篇文章中触及到的诸多问题，一直埋藏在中国正版游戏和它的消费者之间，我们所做的只不过是把这些问题曝之于众。我们采用软硬件评测最常规的手法，从市场上抽样选取了主要的几家游戏代理厂商的重点产品，以一个最初级电脑软件消费者的视角作为评测的底线，对这几款产品进行了尽可能真实公正的横向评比——结果正如我们所见到的那样，它们并不使人感到吃惊。

人们往往形容媒体是舆论的传声筒，但这传声筒发出的毕竟是一个旁观记录者的声音，它无法取代人们发出自己的声音。那么游戏代理厂商和他们的消费者（也就是玩家）是如何看待他们之间存在的问题的呢？

玩家们似乎在说：我们早已对这样的情况习以为常——让开发商和代理商去做这做那吧，我要学会的只是无怨无艾的忍受，没关系，我们还有盗版。

厂商们似乎在说：难道我们就不希望自己的产品尽善尽美么？玩家们自己买着盗版，却永远得到舆论的支持，而我们的难处谁理解？我们的后援又在哪里？

……玩家在对厂家的期待中迷失了方向，不知何去何从。厂商和玩家如同一对情感微妙的恋人，在矛盾中寻找着各自的道路，在亲密的接触中分摊着各自的不完美性。那么是谁该先走出这一步，让双方真正地和谐起来呢？

似乎每年的冬春交际之时，北京都会迎来一场沙尘暴。在这漫天飞舞的沙尘中，我们的记者走进了厂商和玩家当中，希望给大家一个真实的答案。

厂商篇

娱乐消费不是人生之必须 消费者选择最便宜消费品的心态是正常的

——第三波软件（北京）有限公司总经理李大卫

第三波软件（北京）有限公司总经理李大卫一见到本刊记者，就笑谈：要感谢购买正版软件的玩家，未买过第三波产品，只买别家正版产品的也要感谢。

他认为，制约国内正版游戏产业发展的原因主要有以下几个方面：

首先，玩家反映最大的问题就是代理游戏中文版本上市时间与原版本上市时间相距过长。一个游戏通常采取的汉化方式有3种，即代理商提供翻译文档，开发商汉化；代理商直接汉化；开发商通过第3方进行汉化。一个代理游戏的上市要经过汉化——送交国外测试——返回代理商手中进行修改——送交国外测试等一系列的过程，直到开发方对游戏的汉化工作满意，游戏才能正式面世，而这些不是代理游戏厂商自己所能完全控制的。

其次，客户服务。李总强调，“游戏如何过关”不应是客户服务的一部分，这是值得注意的问题。因为软件产品的特殊性，使得针对它的服务必须规定自己的范围。至于范围的大小，要根据行业发展的过程来界定。

第三，盗版。消费者购买游戏是为了娱乐，而娱乐消费却并不是人的生存必须消费，所以消费者选择更便宜的盗版产品也属情理之中。要改变这一现状，除了需要加强公德方面的教育之外，也需要政府的介入，通过法律来打击盗版。如果说盗版和正版的比例是99比1的话，这1%就是支持正版厂商生存的动力。1%是个概念数字，哪怕通过国家的干预这个比例上升到了2%，那这也会使正版厂商的状况得到改变。

整个游戏产业的势单力孤使代理商举步维艰

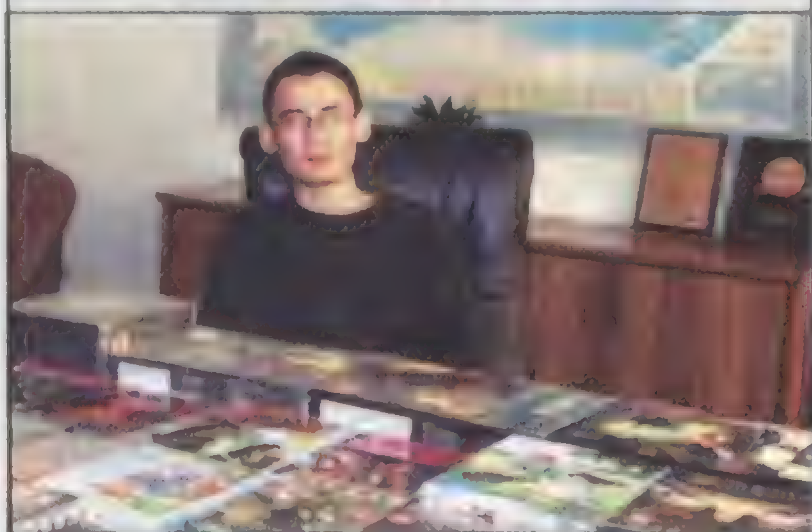
——世纪雷神副总经理尹力

世纪雷神的副总经理尹力在谈到游戏代理汉化问题时说，玩家之所以对代理游戏有意见，很大原因是对汉化水平的不满。但是像游戏厂商这样的企业，在IT行业中大都属于中小企业。好的程序员不愿意去游戏公司工作，而一般的程序员又不能满足汉化工作所要求的准确性和技术水平。整个游戏产业的势单力孤让国内代理商举步维艰。

对于玩家反响比较强烈的《奥妮》玩偶问题，尹先生表示，对于其赠送的玩偶，确实连自己都不满意，但他为记者算了笔帐，扣除各种成本和费用，一款游戏产品的赠品成本基本只能在3元左右，送还是不送？对正版厂商确实是一种困境。

厂商应与玩家随时进行互动 经销商对产品的服务质量应负相当的责任

——新天地总经理秦易



在谈到玩家与代理厂商之间的关系时，新天地的总经理秦易举了个例子：目前新天地已经开始着手《双星物语》的汉化工作，事实上在不久之前这款游戏的盗版（日文版）已经可以在市场上买到，许多使用过的玩家对这个游戏的中文版非常期待。新天地经常会接到玩家的电话和mail，对《双星物语》的汉化提出了许多有益的建议，而新天地也针对玩家的意见在汉化过程中不断地进行调整。他说，事实上并不只是汉化，一个游戏从制作到发售的每个环节，都需要与玩家进行沟通和互动。

谈到玩家的批评时，他说，来自正版消费者的意见主要集中在各销售环节的服务上。这种情况，游戏经销商是要负相当责任的。目前许多经销商的基层人员对自己出售的游戏毫无了解，还出现拒绝退货的现象，从而造成了游戏代理厂商与玩家之间不必要的误解。

秦先生并不完全认同卖产品就是只卖产品本身这种观点。消费者认为一款产品的质量达到他的要求才会去购买，但是他们是否对服务有概念呢？而且软件服务的诸多问题在传统行业中是很难见到的。游戏的客户服务不像传统行业的服务那样仅限于产品本身，而扩展到了与游戏相关的各个方面，这也对厂商提出了新的挑战。

厂商的发展和用户的支持是鸡和蛋的关系

——天人互动副总经理钟少灵

钟少灵首先对购买正版软件并积极提出意见的玩家表示了感谢。他认为，客户服务是厂商和玩家交流的重要渠道，一个规模较大的游戏代理商，平均一年会代理30套左右的游戏，这不仅要求客服人员对每个游戏都要非常熟悉，还要担负起沟通玩家与厂商之间关系的重要任务。天人互动的下一个代理产品是《梦幻之星online》。与单机游戏相比，网络游戏对客服的要求更高，天人互动将加大客户服务人员的比例，争取做到一周7天24小时解答玩家的问题，并最终把单机游戏和网络游戏的客户服务融合在一起。

最后，钟少灵说，归根到底，厂商的发展和用户的支持是密不可分的，这就如同鸡生蛋，蛋生鸡的道理一样。究竟是该先由厂商提升产品服务质量，还是先得到玩家的扶持，这正是矛盾的根本所在。天人互动愿先迈出这一步。

正版游戏的发展完全靠厂商来肩负，那么国内游戏业是不会有出头之日的

——上海育碧公司及EA北京办事处负责人

这两家代理商代表了游戏行业中外资企业的观点。

对于"是什么原因阻碍了国内游戏质量无法达到国际标准？"这个问题，育碧公司认为这是各方面原因共同作用的结果。有国内市场的问题，盗版横行使得正版厂商成本升高，无法把更多利益反馈给玩家；有代理流程造成的问题，国际厂商对中国代理公司的技术壁垒，汉化得不到源程序甚至连用户说明书也没有等诸如此类的问题，都是需要国内厂商来克服的。

针对"国内玩家对正版游戏软件的消费信心非常脆弱"的问题，双方都表示，造成这样的情况，完全责怪玩家对厂商的要求太高、对国内游戏的支持太少是不正确的。我们只有做得更好，才能吸引更多的玩家来购买国内正版软件而不是盗版。但是必须指出的是，如果国内正版游戏业未来发展的重任完全由各个厂商来肩负的话，那么国内游戏业是不会有出头之日的。作为厂商，我们会尽量提供给玩家最好的服务，但是随着WTO的加入，知识产权的日益重要，国内玩家应该是反省一下自己的某些行为的时候了。



我们迫切希望各界朋友的理解、支持、鞭策而不是刻意去打击这个还弱小的“生命”

——奥美电子市场部

奥美公司市场部对媒体的导向作用提出了自己不同的观点。他们认为一份在游戏界有一定影响力的刊物提出这样的专题，很容易使人产生歧义。就算游戏厂商的个别游戏存在少量问题，也不能以偏概全而向游戏玩家提出这种“正版不好”的舆论导向——导致整个行业受到严重冲击；其次对于媒体和厂商首先是一个相互扶持的关系，正所谓唇亡齿寒，如果有一天盗版的泛滥使得正版的处境比现在还要艰苦的话，那试问依赖于游戏产业的周边产业又将如何生存?

其次是部分的评测标准不客观，评语不切实际，没有得到玩家对于评测标准的意见，所以结果缺乏说服力和权威性，不足以让玩家参考，做为一份杂志，在未有一套合理的评测标准的情况下，而发表带有明显个人观点的评语，在明显对正版持否定倾向的大标题下，这些评判内容很难保证其公正性和客观性。

奥美市场部认为正版游戏提供优质产品和服务的最高标准是全心全意为中国玩家服务。由于国内盗版的猖獗和通过互联网以及宽带的盗版下载以及非法的游戏服务器（免CD-KEY验证程序）严重损害了正版游戏厂商的利益和权利，同时造成国外游戏厂商提出更多的限制和苛刻条件，这种恶性循环更加加重了国内厂商的负担，此时此刻我们迫切希望各界朋友的理解、支持、鞭策而不是刻意去打击这个还弱小的“生命”。

产品的客服水平与成本和利润成正比 知识产品的价值不能用传统产品的价值来衡量

——晶合时代总经理张友利

晶合时代的总经理张友利认为，所谓“正版游戏如何靠自身质量打败盗版游戏”这一提法是不够正确的，因为首先盗版是一种违法的行为，是一种破坏经济规律的行为。让正版游戏用盗版游戏的价格去和盗版竞争，从成本上来讲是不可能的。他给我们算了一笔帐：目前国内大多数的游戏售价低于百元，扣除给零售商的折扣、版税、广告费等款项（如果是原创游戏，厂商还要承担开发风险），厂商获得的利润是相当低的，这直接影响了它的自我完善，更不要说与盗版竞争了。

价格没有优势，再说产品本身吧。软件产品具有它的独特性，它是不具型的产品。玩家购买了一款盗版产品，只要盘片没问题，游戏在运行中的品质相比正版是毫无缺失的。这样一来留给正版厂商可与之相比的，只有包装和服务了。游戏厂商现在只能在一定成本的限制下尽量提高包装品质。



服务也是一样，游戏的客服水平与成本和利润成正比，只有投入大量的成本才能维持一支高素质的客服队伍，盲目追求价格的低廉是不可能有好的服务的。电器市场上的“海尔”公司之所以能一直保持优质的服务，是因为在电器普遍降价的情况下，他们依然维持原有的价格，在保证利润的同时，自然能投入更多的财力到服务上。所以无论是价格低廉的盗版，还是厂商之间的恶性价格竞争，都是违反商业社会客观规律的。

玩家篇

在本刊与新浪网、大众软件网联合进行的网络调查中，绝大部分的玩家都对正版游戏的状况表现出了极大的关注，我们从中选取了颇具代表性的一些玩家的意见记录下来。

“有便宜的，为什么要买贵的？”

从参与调查玩家的激烈态度中我们可以看出，他们对厂商的态度更多的是不满和要求，但是造成这种不满的原因何在却鲜有人知。

网友 梦蝶飞舞159

正版是什么？正版是一个比盗版贵些但和盗版一样的软件！

网友 高级食品

经典的软件，我买了盗版还会买正版收藏。中国的软件公司连民族口号都喊出来了，如果开发的软件连盗版都竞争不过，那这样的公司还有存在的价值吗？失去生存的能力就会灭亡，这是自然规律。喊什么支持国产软件，还不如直接说：支持国产软件，支持民族产业，给XX国产软件制作商捐款吧！（反正这样的产品买了等于扔钱）

网友 l2000sea

我的感觉是有便宜的，为什么要买贵的？盗版5元，正版就是10元我也买盗版，我想这是大多数人的心态（管你赔不赔，关键是我不赔）。除非大家都用正版，很难买到盗版了，那我也用正版。现在你要买正版，还没买盗版容易呢！其次要给我用正版“值”的感觉啊！现在用盗版包退包换，正版是开封不换，你说我选谁？开始肯定要赔的了，没这本钱别做这生意！

网友 星浪0991

“正版”！这个名词距离我的生活已经很遥远了！有N多次我进进出出正版专卖店，可是里面的游戏却让人不敢恭维，都是D版出了老早，我通关N次的，或者说就是根本不值得一玩的破烂。哪像D版，什么时鲜新游戏都有，国内的，国外的，而且不满意还可以换。“正版”，它可以吗？谁知道一个游戏好不好玩，买来一看是个破烂，只能怪自己倒霉。我就买过几张正版游戏，结果是想送给收“破烂”的人都不要！支持D版，抵制正版！



“仅仅是有购买正版的念头就成为最大的笑柄”

比起责骂，玩家的心灰意冷更让记者的内心隐隐作痛。

网友 风无情z

在此解答网友的问题：《半条命（白金版）》的枪模大小。将大拇指与食指尽量分开，没错，就这么大。

网友 liulinlu

政治课上学过：经济基础决定上层建筑，那么我是不是可以理解为：国民收入决定国民觉悟（某些方面的）？一套包装一般，所谓的说明手册仅有几页，且是单碟片的游戏就可以“仅售”四五十元，够我一个星期的饭钱。除了孔乙己之外，恐怕没有什么人会认为离开了生存的条件还能谈论精神享受。还



有就是现在社会的大环境，有一次我仅仅是有了购买正版的念头，就成了同伴们最大的笑柄，所以——追求正版？我不敢苟同。

网友 nihw

我不买国外的正版软件，我怕对不起国内的软件生产商；我不买国内的正版软件，是因为我怕对不起我自己。

网友 萧林0684

我不敢说中国的游戏厂商都一心向钱看，可真正卖了东西还认识买的人是谁的有几个？日本的一家游戏公司，因为很多玩家不满自己公司出品的游戏中一个女主角的死，特地制作了一款类似于补充剧情的游戏，免费寄给买该游戏正版的玩家。这在中国是不敢想象的。买一套正版出了问题都只能战战兢兢地去找商家，还经常遇到爱理不理的冷脸。正版比盗版多的钱，到哪里去了？盘片的质量差不多，我们买的是服务啊！

网友 竹马1111

第三波的大大们，就算是俺欠你们的，就当俺求你们了，在俺那英明神武的媳妇把俺鞋垫下面那几两散碎银子搜出来之前，让俺见见《博德之门2》吧。

“是吃饭重要还是游戏重要？”

在调查中也不乏一些理智的玩家，他们并没有盲目地去指责商家，而是多了些反思。

网友 大干冰

我想说的是：在我拆开这款正版游戏软件时，我感到自己的选择还算不错；但当我拆开另一款正版游戏的包装时，我却觉得我被耍了。正版厂商整天说生意怎样难做，可我们要说，我们玩家是有心无力。如果正版价格能再降一降，服务能好一些，我相信玩家们会考虑的。我买盗版要多于正版，理由很简单：我穷，一款游戏动辄六七十，真得让玩家们好好考虑一下，是吃饭重要还是玩游戏重要。盗版为中国的电脑业发展立下了汗马功劳，虽然这话听着不顺耳，但我觉得一点都不过分。打击盗版，维护正版，这是中国走向世界必走的一步。但是，一口吃不了一个胖子，毕竟这里是中国，有一群可爱却又可怜的玩家。

网友 wjcabc

我不敢苟同某些网友的意见。在国外（指日、美、欧），他们的游戏软件价格都在300～600元人民币之间；而我们的价格只有30～90元，当然软件的内容会缩水。说白了，就是我们兜里没钱。这不是钱的问题，我们的生活水平和日、美、欧国家是不一样的。既然不在同一条起跑线上，这样的比较是没有意义的。

“共同努力才能使我们得到更好更便宜的软件”

也有不少玩家对正版游戏表示支持，但这个数字离我们所期望的实在太远。

网友 nihw

正视正版，才能使我们玩上更好更便宜的游戏。你们想想，是什么使游戏软件的价格如此之高的？是什么使外国游戏进不了中国市场的？因为我们在使盗版才会这样的。当然，有些国内公司的不法经营也给正版涂上了不应有的颜色。我认为只有我们和那些代理公司共同努力，才能使我们使上更好更便宜的软件。

网友 wx_0183

我今年只有13岁，但我可以坚持买正版，只要我想要的游戏我都要正版的。难道你们这些大人不可以吗？

玩家是朴实的，玩家也不乏睿智的，玩家似乎还是充满热诚的……当他们把心中的疑问都提出来时，我们的游戏代理厂商，能从他们的话中得到什么呢？

写在最后

爱之深，责之切。当想象过于着重于回忆，当对幸福的憧憬过于急切，那么，痛苦就会从人心灵深处升起。这恐怕就是那些对正版游戏失望的玩家脆弱消费心理形成的根源。玩家的表现让记者深切体会到了他们对国内游戏厂商的期待；厂商的态度也同样坦诚，但在追寻问题解决办法的同时，也表现出了更多的无奈。游戏产业的规范和发展需要厂商和玩家的共同努力，难道这个问题就真的是鸡生蛋，蛋生鸡一样的循环逻辑么？在整理和编辑采访资料的几日中，答案渐渐地浮出水面。

作为对《支持正版的代价》这一专题的回应，记者对《支》中最后的3个问题提出了自己的看法：

一、包装。产品的包装可以广义地认为是光盘以外的任何东西——包括外包装、说明书、附赠的礼品，是厂商对代理的游戏唯一拥有决策权的部分，所以厂商都在这方面下足了功夫。外在的观赏性往往是引发联想的契机，这是厂商追求精美包装的商业目的，但是真正吸引玩家的是游戏本身的品质。打开大礼盒一样精美的游戏包装之后看到的是空荡荡的内核，发现游戏本身的可玩性甚至不如附赠的玩偶，如果厂商能够切实考虑到玩家的需求，在脸面下功夫的同时添加内在的分量，玩家的回报也必然会让商家满意。即使是贫瘠的真实，也强过华丽的虚伪。

二、汉化。汉化问题直接反映在国内游戏上市速度慢和汉化质量上。对于代理游戏的汉化质量，虽然不排除偷懒的厂商用需要重新安装的汉化包来打造“中文版”的情况，但总体来说，绝大多数厂商对国外游戏的汉化还是严谨认真的。由于大部分代理公司都是采用文档汉化或者是第三方汉化的方式，并没有得到开发商的源码，而汉化方面的技术问题以及汉化后的游戏测试则多是由国外的厂商来解决，容易造成BUG或者文字的链接错误，同时语音和图形的汉化也由于上述原因无法完成。这就需要国内的代理商和国外厂商建立长期稳固的合作关系，并且拥有一支实力强劲的汉化队伍。对国外游戏大作中文版的等待经常令玩家抓狂，一个国外代理游戏的上市通常要经过汉化、反复送交原公司测试、报审、包装制作等一系列复杂的过程，在游戏发行时间的延迟上确实存在着客观限制。但我们也曾看到过一个游戏多语言版本同期上市的情况，如何缩短汉化周期，甚至做到与国外同期上市，也许是厂商需要思考的问题。

三、服务。服务是正版对于盗版的根本区别所在，消费观念的进步使玩家在购买产品的时候并不只是在购买产品本身，一套正版游戏的价值已经包括了售后服务。代理商和经销商的沟通也是提高服务质量的一部分。商家可以试想一下，每个零售商都对摆在柜台上的游戏如数家珍，将是怎样的一番景象。客服的另一个主要问题集中在服务人员的态度和对公司产品的了解上，一支高素质的客服队伍将为公司树立良好的口碑；也许玩家能对产品的疏漏给以足够的宽容，但是一次不尽责的服务就足以摧毁玩家对正版游戏脆弱的信任。一块瓦从屋顶上掉下来给玩家的伤害可能很大，但不比蓄意掷来的一颗石子那样叫他们痛心。

厂商和玩家构成的这个关系函数无法用简单的数学公式来表示，但作为有组织规模的经济实体，厂商才是决定这条曲线走向的主要变量。玩家也同样起着举足轻重的作用，希望他们能给厂商多一些支持和鼓励。理解代表着好的开始，无论对厂商还是玩家。至于媒体，我们刊发这个专题正是希望国内的正版游戏市场能够早日走上规范和健康发展之路。也许文中还有很多值得商榷之处，但请相信，我们的心是真诚的。

写完这篇专题已接近凌晨，我拨开一点窗帘，俯视缈无人息的街道。沙尘暴所带来的昏暗已经过去，微风中，唯独月华默默地清洗着地表，眼前的一切都变得清晰起来。在对正版游戏天真烂漫的憧憬中，我沉沉睡去。

媒体文摘

人们玩回合制策略游戏已经有了数个世纪的历史，甚至要比计算机问世还要悠久。象棋和Go等经典的桌面游戏一直以优雅朴素的设计和显著的深度闻名于世，其中那些最棒的游戏很容易上手，但需要一生的时间才能精通。而最好的玩家可以提前计划下面几步行动，并思考出在几个回合内控制版图或者赢得整个游戏胜利的策略。这样的策略游戏提供了非常与众不同的乐趣；没有什么能比观察目前的形势、做出正确的决定、并观看下面几个回合中策略运用的回报更能令人满足。

这并不是说这种策略、深度、和乐趣被限制在桌面游戏之中。在过去数年间，许多计算机游戏采用了优秀策略游戏的基本元素——例如容易学习、策略深度、为熟练玩家提供巨大回报——但是它们为策略游戏加入了图形和动画、音乐、甚至多人模式、以及大量的其他特点。Warlords、Civilization和Master of Orion等计算机化的回合制经典可以让人们以桌面游戏无法做到的方式探索和征服王国、国家、甚至整个银河系。实际上，直到今天，没有其他任何一个类型的游戏——桌面、计算机或者其他领域——能够如此令人满意。回合制策略游戏不需要即时战略游戏快速的反应能力，玩家可以以自己的节奏和方式进行游戏。

如果你在过去几年一直追随着计算机回合制策略游戏的进展，那么你可能会认为它们的流行程度已经大不如前或者正在消亡。但这两种想法都是错误的，许多回合制策略游戏都为续作铺平了道路，这些续作可以针对原作做出改进并增加忠诚的爱好者。这种现象最新和最明显的例子就是Civilization Ⅲ，这个出色的回合制策略续作不仅占据过最佳销量排行榜的首位，而且还赢得了GameSpot评选的2001年最佳策略游戏奖项。而这仅仅是开始，因为今年甚至有更多的回合制策略游戏正在制作过程中。

——摘自gamespot

业内访谈

■本刊记者 风林火山

《樱花大战3》
Overwork公司代表大场规胜先生独家专访

在上月11日于北京翠宫饭店举行的日本Overwork公司与台湾大新资讯股份有限公司合作的新闻发布会上，本刊记者对Overwork公司代表大场规胜先生进行了独家专访。Overwork公司是以研发TV Game为主的公司，他们研发的《永恒的阿卡迪亚》、《樱花大战》等游戏产品都让人津津乐道。

本刊记者（以下简称记）：您好，我是《大众软件》的记者。大场先生，《樱花大战》的1代和2代，都是由天人互动公司代理的，请问这次你们是出于什么原因选择与大新公司合作呢？

大场：事实上与大新公司的合作早就在《樱花大战》1代时就开始了，只不过当时大新公司主要负责平台改版的技术问题。这次大新公司是首次参与到代理和发行中，我们依然有可能和天人互动继续合作。

记：目前《樱花大战》1、2的很多玩家反映，1、2代的游戏战斗部分难度普遍偏低，请问在3代中对战斗部分会有什么改变？前作中大受好评的Lips对话系统会不会有所改变？

大场：前作中的游戏系统和战斗系统将全部予以保留，相信喜爱它的玩家能找到熟悉的感觉。

记：樱花系列游戏吸引玩家关注的特色之一就是惹人喜爱的女主角，在3代中会有新的角色出现么？游戏中角色的形象会不会发生改变？此外在《樱花大战3》中，我是否可以使用1代或2代的存档？

大场：3代的场景将由大家熟悉的东京改为巴黎，而游戏的女主角也将是5位新角色。3代的人物和光武都是重新绘制的，在画面效果上将远超前作。至于存档问题由于游戏目前还在制作中，能否使用前代的存档暂时无法确定。



日本Overwork公司代表大场规胜先生（右）与台湾大新资讯股份有限公司总经理蔡青峰先生（左）

记：《樱花大战》系列会登陆PC网络游戏平台么？请问您是如何看待单机游戏和网络游戏的发展前景的？

大场：基于DC平台的《樱花大战Online》已经发售，我们对PC游戏市场也很有兴趣。关于《樱花大战Online》登陆PC平台的工作我们已经开始计划，相信这一天将不会太远。此外《樱花大战4》也将被移植到PC上，在4代中前3代出现的所有角色都会登场，敬请期待。

记：在发售之前，会有什么样的活动提供给喜爱他的玩家？

大场：如果可能，我们会邀请曾在日本的樱花大战歌会上演出的歌舞团及部分在游戏中配音的声优来中国表演。同时大新公司也将签下近400种《樱花大战》周边产品的代理权，回报喜欢《樱花大战》的玩家。

记：《樱花大战3》的PC版本相对DC版有什么改变？

大场：《樱花大战3》的PC版本将会完全移植DC的全部内容，这包括DC版华丽的画面效果，战斗的画面将全部用3D表现。玩家也无须对机器的配置担心，只需PⅡ 300以上的CPU和一块支持3D效果的显示卡，你就能流畅地运行游戏，充分感受《樱花大战3》的魅力。

记：谢谢您接受我们的采访。

《圣女之歌》
风雷时代公司访谈录

2002年3月20日，借风雷时代公司副总林圣扬先生来大众软件杂志社作客之际，本刊记者就有关风雷时代公司的一些近况进行了采访。

本刊记者（以下简称记）：风雷时代公司对于大陆玩家来说还比较陌生，能否简单介绍一下贵公司的概况？

林圣扬（以下简称林）：风雷时代公司成立于2000年10月，是由一群资深的创作者发起的年轻团队，主要从事游戏软件与数字内容的开发。大家耳熟能详的《守护者之剑》系列游戏就是团队的主要成员于1997年～2000年在台湾省TGL公司时的作品。现在，设立于台北的总公司人数已从最初的4人发展到目前的35人，产品也在不断出新。《小力失踪事件》就是我们去年推出的一款游戏代表作。



风雷时代公司副总林圣扬先生

记：风雷时代去年在日本成立分公司的目的是什么？

林：日本作为亚太区一个与国际接轨的地方是个不错的选择。在日本成立分公司主要是为了协助总公司开拓日本PC市场、洽谈电视游戏业务、收集国际市场情报、取得国际订单及负责新技术的传授、指导等，可以说是风雷时代的国际行销和营运中心。

记：第三波退出单机市场后，风雷时代选择了哪家新的经销商？

林：事实上第三波并未退出单机市场，而是调整后走精品的道路。风雷时代是目前还与第三波合作的少数厂商之一。

记：风雷时代有自己的网络游戏开发计划么？

林：我们已获得索尼授权进行PS2游戏的开发，而为其开发的首款产品就是在线游戏。究竟开发哪款游戏还没最后商榷，不过不排除是《圣女之歌》系列的可能性。游戏会交由台北总公司开发，其中部分内容还可能会交给大陆的分公司来做。

记：风雷时代对大陆的游戏市场了解多少？

林：据我们了解，现在的游戏市场比较混乱，这不单单是指大陆市场，而是一个全球性的问题。去年全球的游戏市场经过了一场非常剧烈的振荡，我认为它实际上是进入了一个重整阶段的时期，类似这样的剧烈变动其实在整个游戏产业的发展过程中已不是第一次了。整个产业链的重整其实是件好事，有价值、能力的公司能够继续生存，对市场失去信心和兴趣的公司主动退出市场，这样一来对大家都好，“饼”还能持续做大。所以，对我们来说这反而是进入市场的最佳时机。

记：风雷时代有哪几条主要的产品线？今年将推出哪几款产品？

林：我们主要是以平台来区分不同的产品线。PC产品线部分，目前以《圣女之歌》系列为主，其它游戏也在陆续开发；TV产品线部分，我们选择了主机销量一直名列前茅的索尼，为其开发PS2游戏；无线产品线部分以手机为主，提供包括游戏在内的一系列内容支持。今年年内我们预计将陆续推出《圣女之歌》系列的3款产品，包括《圣女之歌》、《圣女之歌Ⅱ》和《圣女之歌外传》，而PS2版的《圣女之歌》将会在明年推出。

游戏新闻眼

■本刊记者 风林火山

■《剑侠情缘3》打造全新武侠世界

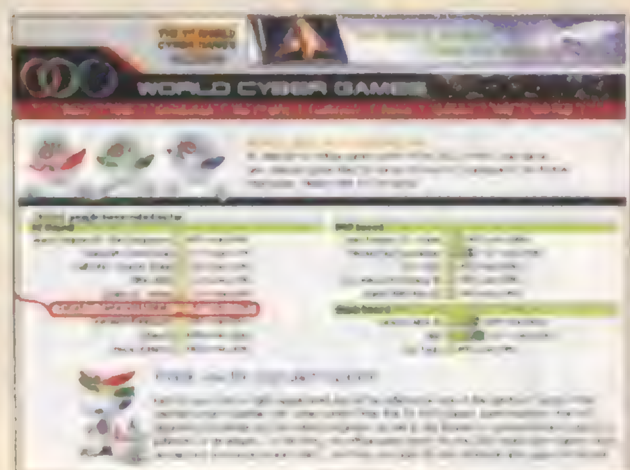
据悉，国产角色扮演游戏《剑侠情缘》系列的第3代产品已经在开发了。这一次《剑侠情缘3》（以下简称“剑3”）将带给我们什么样的感受呢？据西山居市场部的负责人介绍说，“剑3”首先摆脱了传统武侠PRG游戏中剧情发展固定不变的模式，转而采用一种开放的、基于任务的剧情模式，玩家在一个充满了阴谋、冲突与危机的纷纭复杂的江湖世界里，可自由选择不同的任务，并且选择的顺序不会制约剧情的发展，拥有更大的自由度。“剑3”采用了全新的引擎，实现了地图无限大，给人广阔的视觉效果，同时配合3D效果，玩家所看到的不论物件还是场景，都会有一种写实的透视效果。NPC也将全新绘制，与《剑侠情缘》系列以前的作品相比将更加丰富，尤其是攻击类的动物，数目和种类都将会大幅度增加，从而使战斗更富有乐趣。

■“首届罗技杯大众软件春季CS友谊赛”圆满结束



2002年3月23日，由大众软件主办，大众软件、大众游戏、电脑新时代及锐刊编辑部协办，罗技公司及所有参赛厂商赞助的“首届罗技杯大众软件春季CS友谊赛”在经过一天的激烈角逐后，于当日下午圆满落下了帷幕。这次大赛共有16支代表队参赛，以“游戏、友谊、第一”为口号，各代表队经过一天的艰苦“厮杀”后，最终由华彩、新天地及大众软件分别获得了冠、亚、季军。

■《重返德军总部》成为WCG比赛项目



据悉，在确定WCG2002年度的比赛项目中，《重返德军总部》技压群芳以13%的得票率在参加评选的游戏中并列第二，成为了今年WCG的正式比赛项目。目前天人互动已在北京、河北、浙江、云南开设了服务器，并且山东、河南、天津、广州的服务器也在商谈中。如果大家想试一试，可以到带有（TR）的服务器中一展身手。

■《魔兽争霸Ⅲ》暑期上市

奥美电子（武汉）有限公司近期正式对外公布，备受瞩目的即时战略游戏《魔兽争霸Ⅲ》（Warcraft Ⅲ）已确定由奥美公司代理在国内发行，并于今年暑期正式上市。据暴雪公司的主要负责人讲，不久前发出的《魔兽争霸Ⅲ》Beta版测试报告目前已全部回收。暴雪已根据Beta版测试报告，对《魔兽争霸Ⅲ》进行了进一步的修善，正式上市后的游戏将比测试版更完善。

在《魔兽争霸Ⅲ》中，暴雪加入了许多新技术。画面上，《魔兽争霸Ⅲ》不但使用了暴雪最新开发的三维引擎，而且还采用了一整套惟妙惟肖的动画系统赋予各兵种以逼真的动画形象，使画面比想象中更完美。声效上，玩家会感觉到更加美妙真实的音响效果。此外，《魔兽争霸Ⅲ》还提供了一个几乎可以修改游戏中一切的设置。在《魔兽争霸Ⅲ》的制作上，暴雪继续坚持一贯以来“品质第一”的精品原则，把《魔兽争霸Ⅲ》的画面、音乐、声效做到尽善尽美，而且还花了相当的精力把整个游戏的平衡性做得几乎无懈可击。

另外，暴雪进一步加强了反盗版工作，特别是对战网（Battle.net）上的CD-KEY将控制得更严格，盗版游戏将无法登录到战网上进行网络对战。

■上海举行《星云战记》首发仪式

2002年4月6日，香港GAMEAZ、广州世博广联、上海小川科技有限公司在上海主办了国内第一款即时战略网络游戏《星云战记》的上海首发仪式。《星云战记》是国内首款基于因特网24小时不间断发展和战斗的“非RPG”网络游戏，也是国内真正实现无外挂的网络游戏，它将带给玩家一个公平竞争的虚拟世界。

■魔力宝贝正式收费

《魔力宝贝》在经过长达2个多月的免费测试期后，于3月15日正式进入计费阶段，同时开放天蝎星系，射手星系、魔羯星系。网星艾尼克斯将对游戏服务器及相关环境进行全面升级和改良，提供更为优质的客户服务，并将在短时间内推出大量新的游戏内容。

■亚联签约《战场》

2002年3月26日，亚联游戏与韩国Siementech公司联合举办了《战场》（Helbreath The Crusade）的代理签约仪式。《战场》是一款支持多国语言的大型网络游戏，在最新的韩国网络游戏排行中名列前茅，并已率先在中国台湾省推出。

■欢乐亿派签下《亚特兰蒂斯Ⅲ——新世界》

近期，北京欢乐亿派科技有限公司正式签下了由Cryo小组制作开发的《亚特兰蒂斯Ⅲ——新世界》（Atlantis Ⅲ：The New World）的国内代理权。与前作一样，《亚特兰蒂斯Ⅲ——新世界》的故事依然围绕着神秘莫测的亚特兰蒂斯大陆而展开。不过，这次玩家们将拥有一位美丽动人的女主角。

据悉，欢乐亿派目前正在紧张的进行该游戏的汉化和后期测试工作，游戏的简体中文版本将在5月底与国内玩家见面。

北美电脑游戏销售排行（2002年3月）

排名
1.命令与征服——叛逆者
2.荣誉勋章——联合袭击
3.模拟人生
4.模拟人生——欢乐派对
5.云斯顿赛车2002赛季
6.哈利波特与魔法石
7.过山车大亨
8.星际迷航——舰桥指挥官
9.重返德军总部
10.文明Ⅲ

国内市场波澜不兴，国外E3未展先热，静候大作接踵而至

本刊记者 执着





记得在几年前，国内游戏还在承受媒体口诛笔伐之时，也曾有先行者乐观地预计以电子娱乐为形式的新兴产业势必成为今后的潮流。近期在看过一份交互数码软件协会（IDSA）公布的2001年度美国游戏软件（包括电子游戏与电脑游戏）销售收入报告中，IDSA的统计数字为63亿5千万美元，比前一年度增长了7.9%。虽然来自大洋彼端的异国数字多少会让国内的玩家和厂商投来艳羡的目光，但些许激动后，我想多数人也会和我一样，难免会因为自己是这一新兴产业的从业者而感到自豪，也在思考着国内的游戏产业的未来发展究竟应该是什么样子的。

也许是春天气温逐渐变暖的缘故，还没到5月，每年一度的E3大展（Electronic Entertainment Expo，电子娱乐博览会）就早已吸引了众多厂商和玩家关注的目光，而每年E3前的游戏发售淡季，其实也从另一角度证明了一个事实——厂家都在积极备展E3，希望将更多的产品在E3上首次向世界展示。而每年的E3大展也是游戏行业最为隆重的展会，相较于欧洲的ECTS和日本一年两次的东京电玩展而言，E3以其参展厂商数目之多，规模之大，受关注程度之高成为世界最为知名的电子娱乐产品展会。继2001年提出“TV游戏的未来”主题后，我们预期本届的展会仍将会以Xbox、PS2等游戏机及相关类型TV游戏成为展会的参展产品主流，这也是随着TV游戏这两年整体复苏，全面抢夺PC游戏的大半壁江山所决定的。不过本次展会的主题名称似乎更体现了一种游戏产业的精神——叫做“THE WORLD OF ITS OWN”。

在热切期盼代表世界游戏潮流发展的盛会的同时，相对于国内游戏而言，我本人似乎更看好PC游戏，这也是中国电脑得以迅速普及应用的具体国情所决定的，而伴随着内地游戏消费市场的崛起，台湾省的游戏厂商似乎将目光更多地投向了内地，这也是近期游戏厂商频频造访编辑部的一个原因吧。在近期就先后有大宇DOMO制作组的蔡明宏和风雷时代的副总经理先后来编辑部造访，在同蔡先生谈及《轩辕剑4》的制作时，我感觉此款游戏最大的改变在于全部由3D制作完成，其实用全3D制作中文RPG在国内游戏制作领域已经喊了好几年，技术的先行者也不在少数，但最后的产品却鲜有在玩家那里获得良好口碑的，原因何在？场景、人物渲染锯齿太多，动作僵硬，视角转换不适应，似乎所有的玩家都比制作者更知道它的弊端。但我想，更多的缺憾还是源自于国产游戏在3D制作技术方面的不成熟，希望这一次，《轩辕剑4》不会让我们失望，不过说实话，引领潮流和变革永远都意味着冒风险，但愿“轩辕剑”系列能够继续擎起国产RPG游戏的大旗，而不是被技术的风险埋没掉。由风雷时代制作的《圣女之歌》也将于4月下旬推出，在第一时间看过游戏精心制作的画面演示和聆听过苏格兰情调的主题曲后，多少让人感觉到对国产游戏又有了一些信心，不过我认为，此类游戏如果真正希望成为“FF”系列，必须要在制作上强调游戏所营造出的独立的世界观，这也正是以游戏独有的内涵打动玩家之所在。

在几家台湾省的著名游戏公司相继宣布将逐渐淡出单机游戏市场后，如今代理销售PC游戏的概念再不同于四五年前，那时众多涌入代理行业的商家总让人感觉到代理游戏这个行当的希望。如今厂商在抱怨单机游戏代理版权金高、盗版严重、入不敷出的同时，对于国内而言，网络游戏似乎永远是一个能够扭转商机的热络话题，而先期投入大、风险高又注定了厂商在投入网络游戏的时候显得小心翼翼，步步为营。近期又将有《马场大亨Online》、《星云战记》、《新英雄门》、《不灭的传说》等陆续进入市场，这几款网络游戏无论从类型上或游戏方式上都各具特色。尤为一提的是，《不灭的传说》这款完全经由中国人自己制作的网络游戏在测试期间就受到了如潮好评，也是编辑部继“石器”之后，又一款让众编辑组队辗转练级、夜不能寐的网络游戏。在我看来，游戏在角色数值的设计上，成功地借鉴了很多AD&D的规则，而独有的“自动寻路功能”只要点击屏幕中任意一点，人物会自动避开障碍





第9艺术

“我们很自豪我们创造出了一款如此出色的游戏，当然更为GTA3能回到开始这个系列的PC平台而感到高兴。但我们可不希望大家在现实生活里模仿游戏里的危险行为。”

——该游戏的制作者Sam Houser在评论GTA电脑版时候的讲话（去年10月在PS2上率先推出的Grand Theft Auto III以其新颖的游戏方式和创意获得了玩家的好评，但同时也以其暴力的游戏内容和不良的意识形态在社会上引起了很大争议）。

“游戏说他是文化，首先因为它本身是精神领域的一种东西。它其实与电影、电视剧一样，也有自己的故事情节，其中也包含着知识、生活习惯等内容，只不过两者的表现与传播形式不一样——游戏不象电视那样是单纯直观的，它还需要你自己进去体会，互动性要更强。电影、电视既然是文化，它为什么不是文化？”

——中青旅创先董事长马祥斌

“在决定下一个计划之前，开发小组必须关注下一个贴有Blizzard商标的游戏将代表什么。指出令一个游戏成为伟大作品的正确因素总是很困难的，但我们认为少数关键的原则支配着设计过程。其实所有这些原则都可以归结为一个词：有趣。只是必须有趣。”

——Blizzard创始人之一Bill Roper

“我是挺喜欢打游戏的，但不太玩足球游戏，不过对《半条命》、《反恐精英》和线上的休闲游戏还是比较喜欢的。”

——李金羽做客新浪网对游戏情有独钟



到达指定地点，也免去了以往同类游戏中频繁点击鼠标，行动迟缓的设计，显得十分贴心，游戏中还增加了能够扮演怪物的设计，角色的置换也让玩家新奇不已。

不过，我时常在想，对于玩家而言，如果能够选择的网络游戏越多，在时间、经济有限的前提下，则所选择的游戏也就愈发有限，这是不是也意味着商家的风险也越来越大呢?

网络游戏的热络和群体的壮大也注定它必然是一个多事之秋，继《传奇》账号被黑事件后，《千年》的外挂中出现木马的事件在宣传披露上则显得相对低调，而上海《龙族》“真人PK”事件、北京石器的首卖引发斗殴事件后，多少让人觉得网络游戏玩家群体的整体素质亟待提高。而日前八家国内知名网络游戏服务商发布公告，无法认同17173网站举办的“第二届网络游戏评选活动”发布的联合声明，更让人感到规模日见庞大的网络游戏市场同样需要规范与诚信。



如今的网吧里、办公室的局域网上，CS是最为热门的游戏之一。其实我们不难发现，真正能够广泛流传的游戏，往往都具有上手简单、游戏感畅快淋漓的共性。而以这些游戏做为竞技比赛项目，必然会吸引部分玩家的关注，继“Intel”在蓉城成功举办“FIFA2002”的比赛后，在长沙由湖南文体举办的“王中王”比赛也汇集了全国知名游戏高手，引来一片关注的目光。

我也一直佩服国外游戏厂商的精明之处，在一款游戏取得空前成功后，便迫不急待地相继推出一个又一个的资料片，这多少让玩家觉得有些商业的成分，不过外国玩家的口味着实与国内不同，记得在看北美PCDATA的销售榜时，曾看到《模拟人生》及其系列资料片跻身前十甲“浩浩荡荡”的场面，不过不能排除也许再过一段时间，另一款将要推出的第4款资料片《我要休假》(The Sims: Vacation)将再度成为市场新宠。难以想象的是，假使有一天，《模拟人生》借其9款资料片同时垄断PCDATA销售榜前10位之时，是不是也会成为我们整个游戏行业的悲哀呢?游戏创意的枯竭、类型的单一在我看来似乎比游戏制作技术的落后更为可怕，当然，这也是我一个空洞的假想而已。



从某种角度来说，一款成功的产品更像是一个成功的品牌，围绕成功品牌开发后做其周边，延续它的生命周期，这也许就是所谓的典型商业示范效应，在游戏行业亦是如此。因此在本月，继《命令与征服——叛逆者》上市之后，Westwood又宣布了该系列的又一款即时战略游戏新作——《命令与征服——将军》(Command & Conquer: Generals)。游戏将首次采用一种底层操作界面，过去经典的右侧建筑条将被取消。游戏预计开发资金为1 200万美元，是电子艺界继《模拟人生》、《黑与白》之后，开发预算最大的一部游戏。游戏将于2002年年底上市。

如果说评选本月最值得期待的游戏，我想多数人都会毫不犹豫地选择《魔法门之英雄无敌IV》(Heroes of Might and Magic IV)，在3D引擎的打造下，游戏将于3月底在全球发售，看过几次宣传的动画介绍，给我印象最深的是，游戏的战斗系统将被完全翻新。与前代不同的是，如今的战斗发生在一个45°斜角俯视的战场上，英雄也可以上阵冲杀，图像的效果也比预期要好。另一款著名“魔法门”系列角色扮演游戏《魔法门IX》(Might and Magic IX)也将同时发售。



有的时候，在看到一款款游戏大作接踵而来的消息时，我常常想，我们正置身于这样一个正在兴起的新兴娱乐产业中，无时不在感受着它律动的气息，对于整个行业的发展而言，几部游戏也只不过是沧海一粟罢了。下个月或未来，伴随着行业的发展，越来越多的契机会让我们的想象力一次次落伍。

这也成为我喜爱这个行业而又无法拒绝的缘由。



数码GAME

101万：根据日本游戏杂志《FAMI通》所公布的统计数字，PS2主机今年从年初到3月10日为止70天内已经销售出了101万台。而在今年日本家用主机市场的占有率方面，PS2占有了高达55%的市场。再加上《鬼武者2》的推出，业界认为PS2的销售量近期内能够再创高峰。

17.2万：XBOX在日本发售累积至3月10日为止，发售三周只卖出17.2万台，第一周卖12.4万；第二周卖3.7万；第三周卖1.1万，根本无法与PS2目前在日本每周7万台的销售成绩相比。

418万：去年底，在中国3370万上网者中已有418万网络游戏用户。面对如此庞大的网络游戏玩家，政协委员徐文伯认为，国家在加强管理和规范网络游戏的同时，还应把它作为一项产业对待，积极扶持国内网络游戏产业的发展。








第三次世界大战——黑金

World War Ⅲ:Black Gold

■北京 赫赫

类型	即时战略
制作	JoWood Entertainment
发行	圣比尔
编辑期待度	♥♥♥

二战的阴影尚未完全消除，现在居然已经开始为人类自己设想进一步毁灭的方法了……

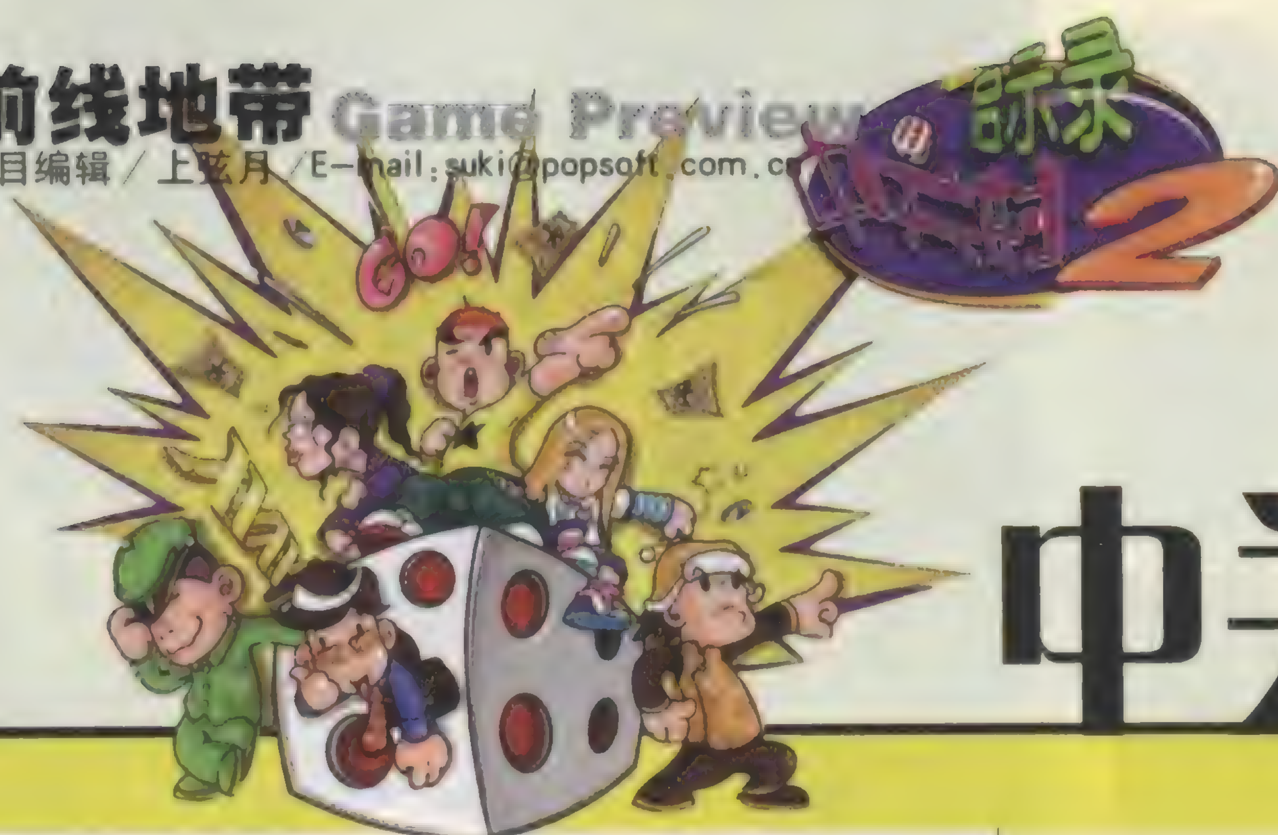
游戏讲述的是20世纪末的地球，由于石油供应日益短缺，因此拥有全球2/3石油供应量的中东国家以伊拉克为首，垄断所有对外的石油供应，以使全球国家出现资源短缺恐慌，而被迫折服于伊拉克的掌控下。于是美俄两国迅即对伊拉克采取行动，欲以武力迫使伊拉克就范（好像有点取材于1991年海湾战争的意思，但有美化帝国主义的嫌疑）。政治形势愈发紧张，危机持续了数月。这时，联合国地质委员会为全球范围内的石油枯竭危机召开了一次秘密会议，如果再不进行必要的能源改革和能源节约，地球上的石油就只够使用8~10年了。发达的工业国家不能接受如此大的打击，他们主张将全球资源进行重新分配，于是，第三次世界大战爆发了……

玩家在游戏内，可选择美国、俄罗斯和伊拉克去参加战斗，每个国家都分别有各自独特的兵种和武器，例如美军的Comanche Stealth Helicopter、在海湾战争中大放异彩的“爱国者”导弹、前苏联地对地SS1-B/C导弹、伊拉克的自杀式军队等，玩家可按需要替军队配上不同的武器，可以是地对空导弹，也可以是空对地爆破弹。玩家还可建造新单位和建筑、采集资源、研究和发展新技术。

游戏在视点调节和操作接口上具有自己的特色，例如设有视点的缩放和角度转换，让玩家可以更清楚地看到每一支部队的行动，又可以用接近地平线的视点了解地形，而且在画面上加入更多快捷键，使玩家在进行激烈战斗的同时，也可轻松处理数据管理和迅速地增加后勤军备。

至于部队指挥的操作亦奉行“简便”之道，指令选择清楚易见，设有不少特殊指令，可让玩家告诉军队去追击特定的敌军部队、命令维修车自动替受损部队维修，甚至派出侦察部队开拓隐藏的地图。在下方的小地图里会以不同颜色来显示部队的行动状态，而在接口上方会显示出每个队伍分组的成员数目，下达过的指示一目了然。







中关村启示录2

■上海　HAPIII

类型	益智
制作	西山居
发行	金山
编辑期待度	♥♥♥♥

相信许多玩家和我一样对该游戏的转型有些许的好奇。











5年前，金山老总求伯君就以中关村为背景开发了国内第一款商业游戏《中关村启示录》。求总曾笑言这个模拟经营游戏只是他在出差飞行的途中写出来的，大概称得上开发力量最小的产品了。但《中关村启示录》不仅在国产游戏历史上具有极大的纪念意义，从游戏性来说也是比较成功的。以当今的游戏技术水平来看，它的构图较简陋，但在当时已经算是较先进的了，整个游戏构架还是非常成功的。

不过很可惜，《中关村启示录》并没有进行商业化销售，只流传在一些老玩家的口碑之中。此次推出的《中关村启示录2》，以全新的姿态带给玩家全新的“启示录”。二代将由一代的模拟经营型转变为益智类，在游戏中玩家可单枪匹马在商场上厮杀，也可与亲朋好友共享一个电脑切磋商场技巧。熟悉《大富翁》系列的玩家对这种回合制的强手类游戏可谓是轻车熟路，然而面对中关村这样一个特殊的题材，游戏中就一些方面进行了创新，竭力突出本土化概念。

尽管游戏类型转变了，但商业经营的本色依然未变，因此该游戏比同类游戏需要更多的经营技巧。在《中关村启示录2》中不需要购买地皮，只要资金足够，玩家可直接在空地上将公司升到最高级别。但在初期，玩家的资金有限，不宜迅速扩张，除投资以外还要留一部分用于快速积累资金。积累资金当然离不开投资，玩家的投资方向有三个，分别是软件公司、硬件公司和网络公司，它们的投资额和收益率都不相同，玩家必须结合形势进行选择。建立公司后，对手在此地块落脚支付的产品购买费用是微不足道的，每周根据市场行情决定的利润收益才是大头。此外，玩家还可以通过倒买倒卖、炒股、研发产品等渠道来获利，但做生意没有只赚不赔的，每个月的月初是市场风云的晴雨表，届时发生的事件会影响到玩家公司的盈亏。玩家要具备敏锐的商业嗅觉，时机未到就隐忍不发，抓住了商机就出手。

游戏地图上的建筑场景尤为重要，游戏中有多达20余种的特殊地点。其中部分是地图上原先就有的，如中关村管委会等，用于发生相应事件或结交特殊人物，剩下的则需要玩家自己兴建。最特殊的就数奇迹建筑了，面积为普通建筑的9倍，除了视觉上比较壮观（可以炫耀），还可大幅度提升玩家的知名度。

前作中的人才系统在游戏中得以发扬光大，人才主要通过人才市场、猎头公司及某些特殊的事件获得，合理配置人才结构可使公司收益快速上涨。在游戏中添加恋爱系统是《中关村启示录2》的一大创新，各个特殊场所中隐藏着许多才俊或红颜，当与其达到一定的好感度后，便可携带出游。难得的是这些特殊角色居然还身怀绝技，可以免除玩家入院治疗、透露市场行情内幕、免费赠送商品等。如果觉得难以取舍，尽可以左拥右抱，反正西山居的游戏从不提倡一夫一妻的。

道具和卡片是游戏里不可或缺的游戏元素，很难出新出奇，但游戏在这方面的设计还是可圈可点的。比如出租车里就包括了“面的”，这可是中关村所在的北京才有的特产，从这个细节就能够感受到西山居强调的本土化设计理念。通过本土化的题材来透视人生百态，反映社会人文，使游戏脱离单纯肤浅的“玩”，让玩家来共同关爱社会生活，引起共鸣。把这个题材做深做透，甚至还可以在村里看到抱小孩的中年妇女……太真实了。开发者没有把时下最热门的彩票这一概念融入游戏，不能不感到遗憾，只是加入了许多千奇百怪的月末大奖和年度大奖给予玩家一个发财梦，获奖者将可得到一笔数目可观的奖金（如果能去西山居兑现该有多好啊）。



凭借《剑侠情缘》系列的巨大成功，西山居的开发实力不容置疑，唯一担心的就是原本武侠RPG的严谨制作风格，如何在“大富翁”类型的休闲游戏中去表现许多必不可少的幽默成分。

夏色恋物语

■天津 ZERO GUNNER

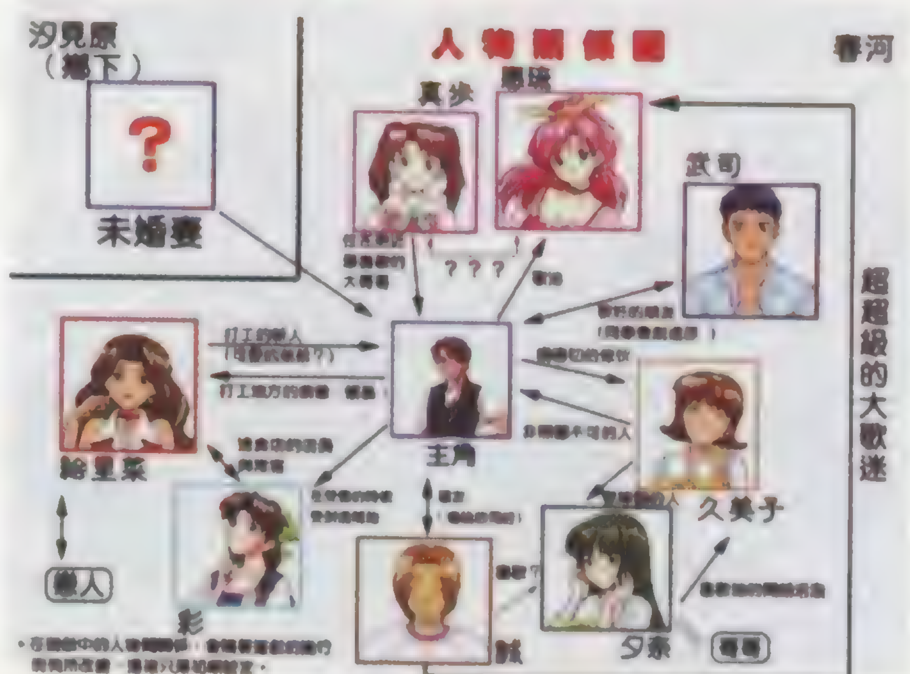
类型	恋爱养成
制作	Hunex
发行	新天地互动多媒体
编辑期待度	♥♥♥

主人公的性格似乎生“八面玲珑”了一点，尤其是那张油嘴……

游戏主人公是一名普通的高中生神崎弘介，为了能走出一条属于自己的人生道路，他离开乡下父母独自来到城里的私立名校就读。一边打工一边读书的弘介结识了众多好友，这其中当然也包括几名可爱的女孩子。8月初，乡下的老爸打来电话：“这个月的21号，你一定要回家。”虽然感到有些莫名其妙，但弘介还是为返家作好了准备。然而在乡下等待着他的竟然是一位名叫“小早川静香”的未婚妻！面对不知所措的弘介，看上去文静贤淑的静香撂下了“非你不嫁”的狠话。学生时代最后的夏日里，面对友情、恋情以及父母背着自己订下的婚约，18岁的弘介应该何去何从呢？



《夏色恋物语》的创新之处，在于其引入了角色世代更新系统（CGS）以及地图世代更新系统（MGS）。关于CGS的作用，简单地说就是“令登场女性角色性格发生变化”的系统，即每次进行游戏时，女孩子们的性格都会有所不同。到目前为止，此类恋爱游戏在玩第二次时，由于已经知道选哪个选项会有什么结果，游戏流程便会因为缺乏变化而略显枯燥。但本作由于引入了CGS系统，令玩家在每次进行游戏时都需考虑到心仪女孩不同的性格变化，这可十分有趣哦。与前者相对，MGS是“令游戏地图配置发生变化”的系统，由于移动时可前往的场所发生了变化，相应在各个场所发生的事件自然也会随之改变。例如上一次游戏中经历过的某些事件可能会随着事件发生场所的消失而消失，而一些新场所的出现则带来了新的事件。总而言之，这两大系统的引入为游戏进程带来更多的变数，令玩家在反复攻略中能保持更多的新鲜感，也能更深地体会到真实恋爱那种“捉摸不定”的微妙心态。



游戏的制作公司Hunex，是曾在各大家用主机上发售过众多恋爱名作的实力派厂商，而本作更委托以《新世纪福音战士》、《飞跃巅峰》而闻名于世的动画界巨头Gainax负责游戏的全部画面制作。种种新的尝试加上美工方面的投入，是否能打造出一款新的经典之作呢？让我们拭目以待吧。



模拟人生——度假
The Sims:Vacation

■上海 3M

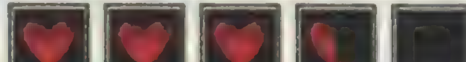










类型	模拟
制作	Maxis studio
发行	电子艺界
编辑期待度	
Maxis的前几部《模拟人生》资料片都有不错的业绩，相信《度假》也不例外。	

作为《模拟人生》系列的最新作品，《度假》将延续前3部资料片的全部成功要素。考虑到《模拟人生》及其3部资料片已经在全球创下了1100多万张的惊人销量，不得不让人对这款新作抱以密切的关注。

在《度假》中，玩家将有幸前往一座由3种不同场景构成的小岛享受一次愉快的假期。为了让玩家能充分领略大自然的壮丽景色，开发人员为游戏设计了3种风格各异的场景：白雪皑皑的高山雪景、南欧地中海风格的海滩和葱郁茂密的森林露营基地。在这座小岛上，人们可以参加各种各样的活动，比如海滩排球、滑雪板、溪涧钓鱼或寻宝游戏等。更令人高兴的是，和《燃情约会》一样，整个度假小岛可以完全定制，也就是说玩家可以根据个人喜好自行设计，你可以有无限的资金用于建造各种设施，比如假日旅馆、器材租借小屋，甚至举办大型狂欢节。

除了全新设计的活动类型外，《度假》还将新增数个社交行为，全新的人物造型以及120种以上的物品。新的人物角色包括岛上服务人员、时装表演者和令人讨厌的小偷。另一方面，新的物品则包含了各式各样的家具、主题门窗和装修工具，后者可以让你更轻松地改变已有的房屋环境。尽管有丰富多采的点缀和人物，但实际上《度假》的重点却被放在几个全新设计的操控元素之上，它们将使游戏和以往的《模拟人生》世界显得大不相同，其中最重要的是父母和子女之间的家庭关系。

纪念品的设计被引入到《度假》中，这些可爱的小摆设可以由多种渠道获得；既可以在狂欢节上通过获奖得到，也可以利用金属探测器寻找或是直接在礼品商店购买。纪念品的种类非常多，其中包括水晶挂件、椰子猴纪念品以及毛绒企鹅奖品，你甚至还可以发现海盗埋藏的宝物箱。得到纪念品后，它们将自动存入物品栏中，回到家后就可以用一个特制的摆放柜把它们陈列出来。

游戏中还有一些不能购买或是找到的特别物品，开发人员把它们称为“超级纪念品”。在度假中人们的情绪难免有起有伏，所以当情绪值降到一定程度时，他们就会变得粗暴吵闹甚至做出踢人、偷东西、故意揍管理员的恶劣举动。如果被岛上的经理发现，你就会受到巨额罚金的处理，通过责骂或教训能缓解这些行为的发生。另外Maxis还设计了一种叫“家庭快乐宝”的东东，使用它能提升全体家庭成员的情绪值。只要在整个度假过程中，能保持所有家庭成员都有一个较高的情绪值，就有可能获得超级纪念品的奖励。

风色幻想 II

风色幻想II WindFantasy II ~aLIVE~

WindFantasy II

■北京 天使信差

类型	角色扮演
制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
编辑期待度	♥♥♥♥
有了前作的基础，相信此作也不会有负玩家厚望。	

相信提到《风色幻想》系列，玩家们一定都不陌生吧，如今，其系列又将推出一部新作品《风色幻想 II》，据闻《风色幻想 II》不但秉承该系列一贯的精良画风，更打破了以往的RSLG形态。

《风色幻想》系列除了拥有一贯精美细致的图像品质外，深入动人的剧情也一直是吸引玩家的原因之一，此次《风色幻想 II》也不例外，同样拥有神话史诗般的故事情节。

神之子伊札垂怜人间充满争战与死亡的生活，他瞒着曾舍弃人类的光辉母神，在历史无法记载的刹那，以“精灵王伊札”的身份现世，希望能够用自己率领的精灵停止人间的不幸。

人类世界的强国萨利昂，以结束战争为由邀请精灵王伊札加盟，精灵王欣然前往，没想到他却被萨利昂所利用，发动了更为可怕的世界性战争。

伊札幡然醒悟，自己所做的一切不但没有减少人间疾苦，反而为人类带来了更大的灾难。而此时，萨利昂却强迫伊札以精灵之力来帮助他夺取整个世界，遭伊札的拒绝后，竟以阵前脱逃之名，赐与伊札以“千刃之刑”。

当行刑时，精灵之王召唤出所有的精灵将罪恶的萨利昂王国消灭了。而人间所有的战争竟然也就此告结，人类的历史总算踏出战乱走向和平。

而精灵所聚合成的“精灵巨兽”却没有就此消失，直到现在仍会时有破坏之举。这时，旅行于大陆的“命之旅团”为阻止精灵的破坏而来到水上都市：水蓝，玩家的冒险之旅也就此展开。

值得一提的是，在故事中，玩家将控制2名主角，除了莉芙外还有一名神秘人物哦，这样一来，游戏的可玩性可大大增加了。另外在此作中，团队意识得到了进一步重视，在系统中也将有所体现，制作者特别规划了以“团结合作”为宗旨的战斗系统。

目前，制作小组对该作资料保密甚严，希望此次《风色幻想 II》将会给玩家带来新的体验。

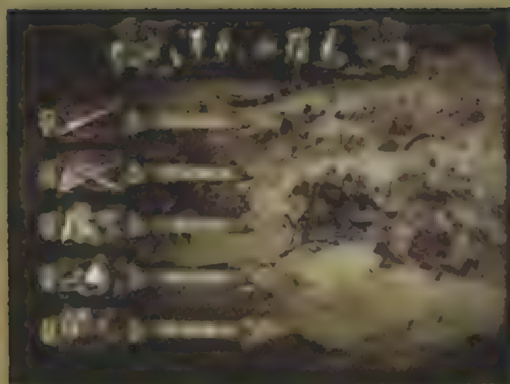
















汉朝与罗马

■北京　海盗回家





类型	即时战略
制作	大宇资讯软星科技
发行	寰宇之星
编辑期待度	♥♥♥♥

《汉朝与罗马》，东西方世界两大文明的碰撞，再现历史辉煌的一页。

不错，这次大宇带来的正是东西方文明的碰撞，《汉朝与罗马》两个同时代的历史碰撞。

为了让玩家能够感受来自不同地域的历史文化冲击，游戏中提供了汉朝、罗马两套不同风格的游戏界面，虽然界面的布局一样，但中国古代的水墨风格与古罗马石刻风格则完全不同，让玩家耳目一新。

在游戏中，玩家将扮演一名汉朝或罗马的青年将领，将要率领自己的部队征服南北，打败周边的敌人。玩家所要经历的历史战役都不是虚构的，当然，玩家在战争中的表现会影响到最终结果，作为指挥官的你一定要三思而行啊。

游戏中包括东西方12个真实的种族，像东方的汉、匈奴、印度、波斯，西方的罗马、日尔曼、高卢等，他们各具特色。而且由于各种族生活地域和文化的差异，他们的兵种在作战时也具有各自的优缺点，所以，玩家一定要合理运用各兵种的优势才能打败敌人。

在《汉朝与罗马》中，阵形是一个十分重要的作战因素，每种阵形都有自己的特性以及强弱面。据制作小组透露，游戏中所出现的所有阵形均参考历史上的著名战役，所以战略以及指挥者的宏观操控能力十分重要。玩家还将有机会与史上著名的将军对垒，如卫青、李广、霍去病、恺撒、屋大维等，怎么样，敢不敢去面对他们的挑战?

为了使游戏更具真实感，游戏中大大加强了地形的作用。制作者采用3D地图系统来表现地形，把战争中地形的作用更加细化，从高处向低处放箭较之从低处向高处的准确率及伤害程度要高，所以占据有利的地势对玩家来说不容忽视。

《汉朝与罗马》同样支持网络联机对战，最多可8人同时参与战斗。既可多人混战，也可组成两派，以汉朝和罗马两大阵营进行搏杀，具备团队精神不可或缺。如果分为两派，在阵营对战中将会随机在同一阵营中抽取一名玩家作为本方所有部队的主帅。战场上的激烈竞争一定会让所有玩家紧张得喘不过气来，要想体验个中滋味，就让我们等待这款《汉朝与罗马》的大冲撞吧。



巴冷公主

■北京 花纹

类型	角色扮演
制作	荣钦科技
发行	智冠科技
编辑期待度	♥♥♥♥

当作台版的《新白娘子传奇》来看，不要当做游戏来玩，可能对玩家来说感觉会更好。

相传在古代的台湾岛上有一个本土部落——鲁凯族，部落族长只有个独生女，名为巴冷。在一次机缘巧合中，公主邂逅了英俊潇洒的阿达里欧，并被他气质所吸引，两人感情日渐深厚。阿达里欧有着不为人知的身世，他是当地鬼湖原始森林中呼风唤雨的百步蛇王。当阿达里欧率领它的部下前往鲁凯部落提亲时，巴冷的父亲顾忌百步蛇为部落神灵，断然拒绝恐怕会使族人永世不得安宁，情急之下他便提出一个苛刻的条件——用传说中的七彩琉璃珠作为迎娶巴冷的信物。于是，我们的主角为了追求真爱，义无返顾地踏上了冒险的旅途。

《巴冷公主》的世界完全建立在3D引擎的基础上，人物由成千上万多边形构成，神态举止细微可见，场景贴图精致协调，非常符合当地的民俗，其它效果也是美轮美奂。各种物品建筑全部是等比例制作而成，给人身临其境的感受。以往国内制作的3D RPG游戏中几乎没有值得称道的产品，而本作的图像也似乎除了优秀的光景效果外无其它亮点，粗糙——这个3D游戏的通病依旧没有得到很好的改善。



抛开所有技术因素不说，《巴冷公主》的原上市日期是2002年的情人节前后，它那浪漫的剧情也正好符合了这一主题，但游戏不是单纯的商品，制作公司为了保证游戏的质量，不得不将发售日期向后推迟，不过相信这份凄美的爱情已经离大家不远了。

星云战记

■北京 Vill

类型	即时战略
制作	Vibes
发行	广域联通
编辑期待度	♥♥♥♥

作为一款3D连线游戏，连线速度也是玩家十分关心的要点之一。

该款游戏其实已经在国外盛行，在Vibes推出1.8版本之际，全世界的玩家进行投票，支持清洗世界的玩家以60%的票数险胜。在顺利升级之后，中国玩家已经可以全面享受到改进了许多游戏Bug、一个更讲究战略思想的1.8版本，还有一个充满着更多机遇的新生宇宙。对于已经玩了几年的老玩家来说，清洗世界意味着以前的所有努力都白费了；而对于中国的玩家来说，游戏刚刚进入中国市场，中国玩家可以在一个新生的宇宙里和老手们站在同一条起跑线上公平竞争，可真是不亦悦乎！

《星云战记》是一款非常需要团体协作的游戏，在游戏提供的广阔空间里，每个人只是个渺小的个体，孤军奋战是非常痛苦的事情，只有联合广大玩家，分工合作，才能创立基业。因此，游戏中的“公会”不断涌现。中国的玩家们不必担忧，我国的第一个公会——TERRANS特伦斯公会已经在Bube Edfa星区正式成立。纵观当前中国网络游戏市场，还没有一款网络游戏可以通连世界，与世界的玩家同步进行游戏，可在《星云战记》中就不同了，玩家与国外玩家或合作或战争，实时的游戏系统可能让你一夜之间一无所有。更让人热血沸腾的是，真3D的游戏画面让玩家如同置身宇宙之中，国内仍无一款图形MUD可以望其项背；结合了《模拟城市》和《星际争霸》的游戏优点，让玩家欲罢不能。



另外，游戏的难上手也是特点之一，当然克服困难后的快感是所有星云玩家所津津乐道的。

軒轅劍  独家大披露



■晶合实验室 雪丽梻











类型	角色扮演
制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
预计上市日期	2002年6月
编辑期待度	♥♥♥♥

日前，“轩辕之父”蔡明宏先生到本刊造访，《大众软件》编辑部也是他此次北京之行唯一拜访的同类媒体。借此良机，本刊编辑从蔡先生口中探知备受玩家关注的《轩辕剑肆》的制作情况，并在此进行独家报道。

谈起“轩辕剑”，相信无论新老玩家都能耳熟能详，自1990年大宇在国内推出第一代《轩辕剑》开始，“轩辕”系列就成为陪伴一代代玩家成长的伙伴，之后大宇又陆续推出《轩辕剑贰》（1994年）、《轩辕剑外传——枫之舞》（1995年）、《轩辕剑叁》（1999年）及《轩辕剑叁外传——天之痕》（2000年），历时12年，可谓历史悠久，众多玩家通过“轩辕”进入游戏、爱上游戏，“轩辕”系列也成为国内玩家心目中RPG的代名词。

大宇麾下的DOMO小组，也力求在原有的基础上推陈出新，秉承其一贯的风格，在众多国内RPG制作小组中保有自己的特色，为玩家们所熟悉。此次，蔡先生带来了关于《轩辕剑肆》的最新资料，且让我们一睹为快。

《轩辕剑肆》的时代背景设定于距今2200年前，刚消灭战国六雄、完成统一大业的中国秦朝。故事背景延续了该系列的第三作《轩辕剑外传——枫之舞》的若干相关设定。据我们了解，在《轩辕剑肆》中初步设定主角是一位墨家年轻的女弟子，她目睹墨家在秦人不断围剿下，逐渐步入没落、败亡的惨状，不禁焦心如焚。她为了挽救墨家奄奄一息的灭亡命运，决定打破墨家的禁令，私下探查墨家一直严令禁止研究的200年前失传的古科技——“机关术”。没想到对于机关术的研究，她又无意间接触到了另外两股更加神秘的古文明力量，即传说中的华夏上古时期的“云中界”力量，以及古代神秘蜀文明的超科技终极兵器“黑火”。这三股彼此互相纠结的力量，将故事慢慢引入力量冲突的最高潮。

首先，我们不难看出《轩辕剑肆》在题材上有所转变，一改前作以男女细腻感情为游戏主线的思想，而改以中国古代“超科技文明”为表现内容。所谓“超科技文明”，指的是我国丰富的古代文化，在古老的时代就拥有极先进的文明技术，其中有些甚至是今人无法想象的复杂工程。不可否认，就这一举动而言，是一种具有突破性且大胆的尝试。当然，游戏在为玩家灌输历史文化的同时，也会在游戏中间或穿插感情戏的部分，毕竟这也算是DOMO的拿手好戏。

蔡先生说，在大陆他逗留的时间有限，因此，这次他带来的许多图片都是在大陆地区以及港、台的媒体上没有透露过的，一些由DOMO小组工作人员手绘的稿件亦在其中。



在游戏首创图中，我们看到一张画工精细的机关兽图，依图所示，机关兽由木制而成，配以巧妙的机关，不但构造精巧、体型巨大，而且它所具有的战斗力超乎想象。为了这一设计，制作人员参考了《天工开物》等相关书籍，从画面上我们也不难看出制作者用心之良苦。设想一下，在游戏中，玩家能够操控如此宠大的机关兽对敌人进行攻击，站在机关兽上对战事进行操控，将是一种什么样的感受，恐怕这非洋人的坦克飞机可比吧！

与前作相同，DOMO小组仍保留了中国古典水墨画风，以及纯中国风味古装RPG的路线，但此次的《轩辕剑肆》却构筑在全3D的基础上，将以实时运行的形态来呈现！从我们手里拿到的独家战斗场景图片来看，其3D场景的设定还是显现出DOMO小组的实力的。3D的场景和水墨画风很好地结合在一起，巨大的投石车也以真实立体的效果再现，战斗场面虽然略显单薄，但相信经过后期调整会有进一步的改善。可以想见，当古代科技产品与现代科幻色彩结合在一起，其产生的效果将会给玩家带来视觉新震撼。同时我们还看到一幅正在制作中的3D人物头像设计，人物表情极其逼真，瞠目怒颜，当然我们所看到的如泊船等图也十分精美。

另外，不得不提到的就是，“炼妖壶”系统在此作中的新颖设计。“炼妖壶”在《轩辕剑》系列中一经引入就受到了玩家一致好评，其后，这一概念被其它游戏在不同程度上加以使用。为使“炼妖”系统更具自己的特色，DOMO小组在《轩辕剑肆》中对这一设计进行了新的修正和完善——建立了“炼妖壶世界”。在这个世界中，玩家可将自己捉到的妖魔鬼怪统治起来，让他们为你服务，建设这个存在于“炼妖壶”里的世界，比如，可以让妖怪们建筑房屋用来贮存粮食。而且，这些妖怪还可以随时陪同玩家升级练功，他的等级也会随着玩家等级的增长而增长。



一直有消息传，《轩辕剑肆》已经完工30%，其实就技术部分而言，游戏的引擎部分已经完成，剩下的部分是大宇对于游戏情节方面的设定，相信《轩辕剑肆》将会于今年7月如期与玩家见面。

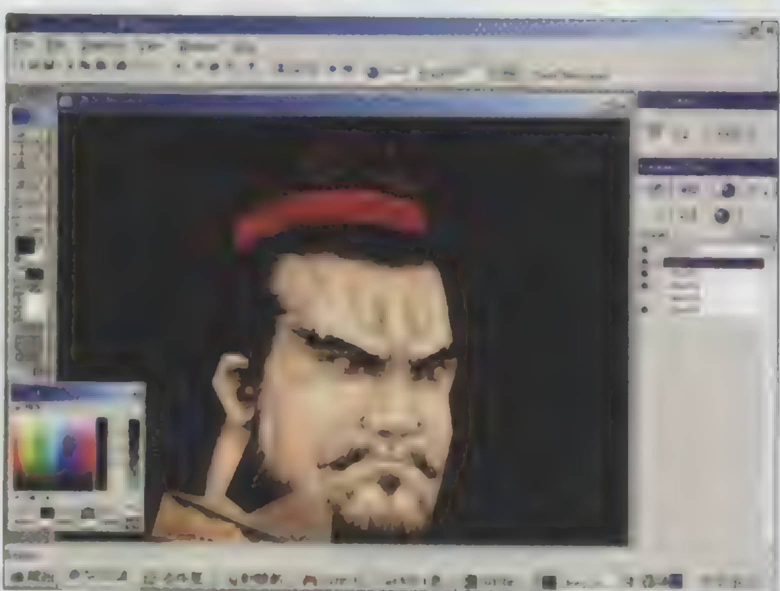
结束语

蔡先生此次作客《大众软件》编辑部，不但带来了关于《轩辕剑肆》的上市日期和内部资料，同时还透露了关于其它几部大宇将在年内发布的较受玩家关注的游戏，其中包括《仙剑奇侠传贰》、《轩辕剑Online》以及《仙剑Online》的信息，这些我们将陆续为玩家进行独家报道。









世界杯2002

World Cup 2002



我想，玩家对于《世界杯2002》的期盼绝不在球迷对于韩日世界杯的期盼之下，对于中国玩家来说，本次的“世界杯2002”或许还可以带来“扬眉吐气”的感觉，毕竟我们的“国家队”不再靠EA的“特别优惠”就可以参加决赛阶段的比赛了。

类型	体育竞赛
制作	EA SPORTS
发行	电子艺界
编辑期待度	

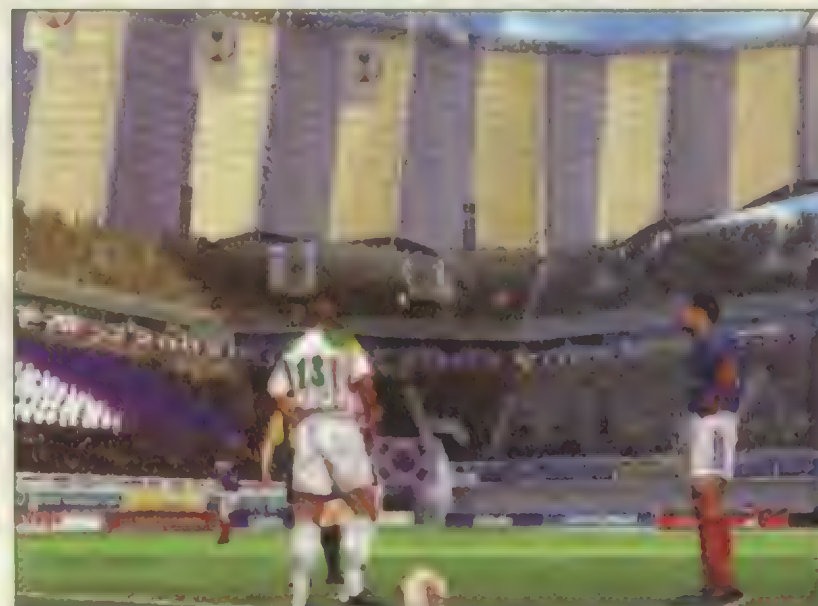
闲话少说，下面就将《世界杯2002》和FIFA2002对比一下，鉴于本次笔者拿到的试玩版只有少得可怜的几种功能，这种对比基本局限在主观感觉上。

从画面质量来说，《世界杯2002》还是有所提高的，而且整个球场显得亮丽了很多，感觉不错。场地边上的广告牌也经过细心处理，可以看到很多韩文的标志，还有很多吉祥物站立在场边，给人很强的真实感。观众席上的观众也看得出是经过特殊处理的，但层次感和色彩表现感觉一般，相信正式版推出时一定有所改变。此DEMO是没有音乐和音效的，所以在这方面也无法比较。



对球员认真细致地刻画也许会成为本作的亮点，总体感觉上球员的面部表情、身体各部分的比例、动作的协调性都较FIFA 2002有明显改观。带球、抢截等动作也更真实些，但如果仔细观看进球时的慢动作，你会发现在射门的一刹那总感觉不对劲儿，看不出球员有发力的样子。

《世界杯2002》在操作方面改变不大，但感觉传球和射门等方面力度感大大加强，加之在球高速运动时会有很酷的残影，有很劲爆的感觉。在FIFA 2002中很好用的“空格键二过一配合”本作还是保留下来了，但已经不像原来那么好用，基本上是可有可无，有点儿鸡肋的感觉。



本次DEMO只提供了一场比赛——法国对塞内加尔，在这场比赛中分别使用法国队和塞内加尔队，你会发现不同档次球队的差距拉大了，笔者是赞同这种改变的，强弱分明才会使游戏更具特色。值得一提的是有些球员头上有一颗星，笔者估计这颗星是球员球技水平的标志，因为法国队有齐达内等4名球员头上有，而塞内加尔只有1名球员有。



由于DEMO使用的是显而易见的较低难度，所以在战术上无法提供更多的比较，但远射的成功率增大却是不容质疑的（在FIFA 2002中，即使选用最低难度，远射也没这么容易），像齐达内这种球员，在中圈内射门，只要力度把握合适，进球的可能性也很大，而且射出去的球的运行轨迹是一条很怪诞的弧线。笔者最夸张的进球也是由齐达内完成的，他在中圈里与对手争顶（也许我还误按了其它键），后来就变成了头球射门，结果就进球了，再后来我便在屏幕前半分钟没说出话来。当然，如果你选用的是塞内加尔队，你也要有承受打击的准备，曾经有一个近在咫尺（离球门1米的中间部位）的球被射出了门楣，我原来以为只是中国队有这种水平。



进球后的庆祝场面做得也很精彩，会有进球队员大大的特写镜头，像齐达内这种有名气的球员做得还是蛮像的，而且我还发现，在慢镜头回放时有一个在正上方俯视的视角，看来《世界杯2002》中的视角一定是增加了。

试玩版中还有一项有趣的设定，当你场上的局面处于绝对优势（比如进4球以上）时，会出现是否提高难度的提示，不过限于笔者的水平，赢电脑4球后时间基本就到了，并没有感觉出提升了难度后有什么不同。

总体来说，《世界杯2002》还是一款值得期待的游戏，伴随着今夏的韩日世界杯，也许它会“火”一把！

晶合实验室

编辑导语

BIAN JI DAO YU

我时常把游戏比做是很私人化的娱乐方式，好的游戏如同一部精彩的小说，在经历过那些特有的抒情叙事方式和跌宕起伏的剧情后，常常让我在百无聊赖的日子里，不再患得患失。这也许就是来自于娱乐自身的情趣，在西方哲学家那里，人性的成分，大概被划分为介于神性与动物性之间，那么人对于娱乐的渴望也就可以从本性的源头找到合理的解释。

有的时候，游戏混似融入生活中的一种信仰，在虚拟世界里有点不能自拔的同时，我也在感叹着自己在现实时尚中的落伍。因此对于追星族每每在我耳边说起F4的时候，我常常会以为这是一个电脑键位的名称；面对蜡笔小新式的讪笑和流氓兔略带慵懒表情的脸时，我也常常会无动于衷。

孩提时代，对那种营造出的瑰丽生活和世界观的体验，导致了我对游戏所编织世界的向往，并开始遐想和企图融入他们的世界，无论是《超级玛丽》抑或是《大富翁》。那个时候甚至从未想象过21世纪后的游戏会是什么样子，而成长之后，同是经历着那些虚拟世界里的悲欢与愉悦。所以我从不拒绝关于游戏之与人成长的重要性，它多少给予了我思考和想象的勇气，就象牛顿看到的那颗从树上掉下的苹果，在适时的阶段曾启迪了思想的进步。



几天前，在一个寂寥的酒吧里，几位老朋友谈起了游戏伴随个人成长的历史，也谈到了近期的游戏作品普遍存在着在创意上的止步不前，这多少让人遗憾，我们其实希望并不是只简单经历从游戏人物中阿土仔到阿土伯，甚至是阿土爷的岁月纵横，而是关于每一款具有新意游戏留在人成长中印记的深浅。钱钟书曾把人生比做一部大书，这是文人的幽默，假使在文学家笔下的人生可以看做是经历过一本大书的历程，那么我们是否也可以把自我人生的经历比做一部游戏呢？不过遗憾的是，在酒吧里，一位歌手弹着吉他演奏完一曲关于爱情是否可以重来的歌曲后，一位同去的朋友端起酒杯说：“游戏可以重新载入和存盘，而人生却无法重来和止步”，这也许是在那个温暖春天的夜晚，我听到的关于游戏与人生最为悲观的论断了。

田震
TIANZHEN@POPSOFT.COM.CN

能否再次沿袭CDV两年前创造的成功?

ZHAN ZHENG ZHI HUI GUAN



又见二战！近半年来以二战为题材的游戏数量之多，着实让玩家感到惊讶。不错，以二战为背景制作游戏可供选择的题材多，而战争又是游戏中长盛不衰的主题之一，但是厂商一窝蜂似地在同一题材上发挥出“空前”的创造力和想象力，从侧面反映出游戏业界的创作思路是如此的狭窄，恐怕商家、玩家对此都有些无奈吧?

《突袭》之后再看《战争指挥官》

■湖南 苹果熟了

《战争指挥官》是德国CDV公司继《突袭》一炮而红之后，再度推出的又一部以二战为题材的RTS（即时战略）游戏，非常老套的是，“诺曼底登陆”依然被开发者Independent Arts作为游戏的切入点。这款游戏号称注重单兵作战性能，让人在即时战略中体验到“盟军敢死队”的感觉。有特色的是，他们为每个兵种都开发了经验值的设定，加上不同的特殊技能。喜欢《突袭》的朋友，让我们一同来看看游戏是否达到了如此标榜的程度。

游戏显然属于创意极度缺乏的作品，进入游戏的初始，开场动画引用了《拯救大兵瑞恩》的片断，同样的美军阵亡将士墓园中，一片白森森的十字架墓碑。镜头一晃，场景切换至昔日诺曼底登陆时的登陆艇上……和电影唯一不同的是，游戏中没有老瑞恩一家人拜祭的情景，其余都是完全的照搬。而这里人物的造型，则采用了电影《小鸡快跑》那样的粘土动画形式，很呆滞的感觉，效果一般。

进入游戏，从界面、战场的沙盘介绍来看，《战争指挥官》和《突袭》几乎完全相同。Independent Arts宣称，为该游戏特别制作了一个2D/3D相结合的引擎，游戏画面可以在640×480、1024×768和1280×1024三种模式中选择。出色的引擎技术既能精细地表现场景地形的微小区别，又能为战争场面带来不可缺少的烟火效果，甚至在白天黑夜交替的情况下表现出完全不同的光影效果。但从游戏实际的表现来看，此引擎带来的画面甚至不如《突袭》中的效果，姑且不提微小、粗糙的人物造型是何等的难以辨认，移动速度如何地不能令人满意，单单从爆炸效果和阴影效果上比较而言，《战争指挥官》明显的颗粒感简直让人不可理解，真实感因此也大打折扣。不过与《突袭》相比，游戏新增了两种不同的画面缩放程度的设定：拉近放大的标准下，可以让你简便地操纵狙击手打击远处的敌人；画面拉远的情况下，你也能在大场面的混战中，掌握整个战场的情况，让自己的大局观不会受到画面的限制。

游戏的单机任务——战争分为“奥玛哈战役”和“犹他战役”两个分支，每个分支都有12个任务等待着你完成。你所要指挥的是二战时期美军第2突袭营，而原来在《突袭》中大家可以选择同盟国、德国、苏联的任意一方，看来这次的可选择性要低于前者。和大多数同类游戏一样，《战争



游戏的开场动画与《拯救大兵瑞恩》的电影片断非常相似。



游戏最多可以同时控制40个单位，与《突袭》相比，更强调了局部战争的概念。



游戏中兵种和武器的弹药数量都是有限的，因此士兵不会主动攻击敌人，AI显得很低。



指挥官具有呼唤空中打击支援的权力，图中的轰炸机在第1关中对成功完成任务提供了空中支援。

指挥官》为大家提供了3种难度的游戏，但它异于同类游戏的是，游戏以一种完全“非线性”的方式来进行，并非依照某种强制性的任务路径，你可以自由选择下一步的前进道路。

《突袭》中千军万马搏杀疆场的大场面相信各位一定记忆犹新，那可是游戏最大的特点了，但如果以为这次的游戏也会如此那你就错了，《战争指挥官》和《突袭》最大的区别也就在此。新游戏中，玩家最多只能指挥40个作战单位，设计者开发了11种不同的兵种、10余种车辆或飞机供你选择，每个单位都有各自不同的特点。比如，这里的指挥官（在游戏菜单中图标为一颗五星）具有统领全军的威力，也有呼唤空中打击支援的权利，此举在第1关中非常有用；卫生兵则具有救治伤员的能力，但是攻击能力十分弱小；重装机枪兵威力巨大，还可以埋设地雷；普通士兵除了有步枪可供使用外，还可以投掷手雷，但是杀伤力对敌我双方都是同样的，弄不好会误伤战友。如果说《突袭》是让玩家打一场大场面、大兵团立体战争的话，那么这次的《战地指挥官》则是把设计重点放在了游戏的局部细节上，没有数目惊人的战士，没有纵横驰骋沙场的爽快感。但是其中的游戏趣味并不缺乏，游戏过程更像是一支小股的精锐部队打入敌人内部的冒险经历，每个作战单位、每个兵种的战士都被赋于其独特的能力，而他们的能力具有特殊的互补性，你所要做的是如何灵活运用他们不同的能力来突破一个个的艰难险阻。比如：侦察兵有着强大的探索敌区的能力，视野极其开阔，但杀敌本领欠缺；狙击手有着远程一枪毙敌的好身手，但却无法有效地打开场景中的视野，将两者搭配起来作战，是不二的最佳攻击拍档。策略性上佳是《突袭》的优点，《战争指挥官》也不例外。游戏里，地图画面是漆黑一团，所以侦察是非常重要的。派遣你的少量侦察兵去搜索敌人，掌握敌人的动向，摸清敌人的工事，并且为己方支援火力（比如空袭）指示打击的敌方目标。狙击手和指挥官是视野最为开阔的两个兵种，在侦察敌人的时候最好派遣他们出动，以收到事半功倍的效果。而环境对游戏的影响也不可小视。游戏里除了建筑物能为战斗提供帮助外，地形也是你需要考虑的一个因素，灵活运用有利的地形，不同的地形情况会影响你的攻击和防御能力。如果你的部队有一定的掩体作防护，就可看到消灭成群靠近的敌人是如此的容易；居高临下也是常常采用的手段，我军在高处，敌人就无法看到上面的情况，占据高地对防御方也会产生很大优势。在《战争指挥官》中，你将体会到弹药的珍贵，所有作战单位的弹药都是有限的，不能像其他的RTS游戏那样畅快淋漓地随意射击，你得像FPS游戏中那样节约使用才能支持下去。这个设计多少使人感到别扭，似乎还带来了另外一种“出其不意”的后果，那就是自己军队AI的弱智表现：因为弹药限制，他们不会在敌人逼近的时候主动还击，而只会在原地傻傻地等待你下达作战命令。唉，有没有搞错？！

RTS游戏中，联机方式也是设计的重点。《战争指挥官》可以在局域网或者因特网环境一次同时让多达8名玩家游戏，有14张不同的地图让玩家选择。联机模式分成“幸存者”和“夺旗”两种，玩起来没什么太大的新鲜感，目前来看，要想在玩家中流行起来几乎没有可能。

纵观整个游戏，《突袭》中我们体会到大局观、整体感；《战争指挥官》中我们讲求兵种配合，局部策略。两者的共同处就是真实性为其第一目标，但后者除了照搬《突袭》的设计理念外，其他方面则显得极其简陋。作战思想（或指战术方面）的设计是游戏突出的亮点，开发者较好地将实战中指挥官应遵循的基本原则，诸如进攻、防御的基本战术思想，融会于游戏之中，因而游戏的难度相当大，一个关卡所需耗费的时间也很长。和《战争指挥官》、《突袭》的真实度相比，那些类似于《红色警戒》的几个小兵可以用步枪几下子摧毁一辆坦克的伪科学性是多么的可笑。然而真实性也带来了一定的负面效应，其中影响最大的就是游戏性和趣味性的降低，这一点和那些超真实的模拟飞行游戏倒是很相似。如何在这两者之间找到一个平衡点，应该是游戏厂商永远的课题。

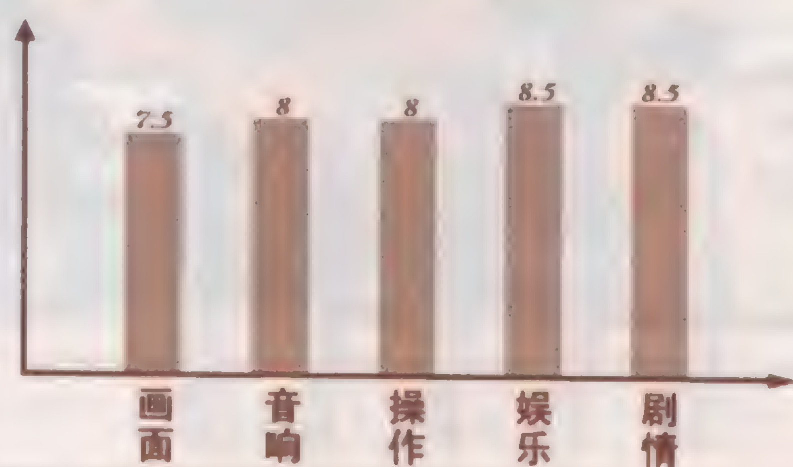
总评 83



游戏更着力把战争观通过局部战争来表现，兵种间的配合在设计上也比较合理。

游戏设计理念几乎完全照搬了两年前的《突袭》，缺乏更多创意，AI也较低。

制作	Independent Arts	发行	怡采科技
载体	CD × 1	类型	即时战略
语言	英文	环境	Win9x/Me/2000



广泛吸取总结同类游戏在设计上的成败得失，
宇峻全新打造，能否将大富翁游戏进行到底？



一款大宇公司的《大富翁4》，一举将桌面益智类游戏的成就推到了巅峰，后来者无人敢正面相抗、攫其锋芒；但紧接着的《大富翁5》，却因为狂徒小组在制作策略上的失误，舍弃了作为其成功基础的回合制玩法而转为即时制，这一举措虽然的确有领导未来发展潮流的味道，但却大大超出了玩家的接受能力，导致了这一系列的老玩家几乎都对《大富翁5》提出了严厉的批评。正所谓成也大宇，败也大宇。在这样的良机下，大量厂商纷纷制作推出自己的大富翁类游戏来抢占暂时空白的市场，其中不乏具有较高水准的作品，包括智冠的《海贼王》、光谱资讯的《富甲天下3》、还有这款由宇峻制作的《大富翁世界之旅2》。

大富翁世界之旅2

■四川 八神经

对于玩过《新绝代双娇》、《超时空英雄传说》等游戏的玩家，并不会怀疑宇峻的制作实力。不过《大富翁世界之旅》的1代推出已久，虽然在当时也受到好评，但在大宇“大富翁”系列的光芒之下，却没有得到预期的反响，看来能做好RPG并不代表就一定能做好桌面游戏。在笔者看来，如果不能别出蹊径，在创意上做到和《大富翁4》分庭抗礼的地步（比如《富甲天下3》），那么就最好能够尽可能地模仿《大富翁4》，并在其基础上进行强化。毕竟《大富翁4》是一个真正在自己的类型领域内起到垄断效果的游戏。如果能够抢在大宇之前做出一个接近于玩家心目中“大富翁6”标准的游戏，那就算成功了。如果玩家仔细地揣摩一下，就会发现《大富翁世界之旅2》走的正是这样一条仿《大富翁4》的路线。不过，宇峻已经看到了《大富翁5》失败的教训在前，因此这款游戏中他们同时设置了即时制和回合制两种玩法，在承认新玩法的同时也保留了大受欢迎的老玩法，据说大宇也将在《大富翁6》中采用该设计，看来《大富翁世界之旅2》还是先行了一步！

在《大富翁世界之旅2》中，除了强化画面的精细程度，宇峻还增加了一些新的设计，如增加每个角色的个人总部、强化角色的背景故事，并设置了个人能力参数等，这些设计都值得称道。不过要体现大富翁类游戏的魅力所在，仅在一些细枝末节上花费工夫是不行的，《大富翁4》给人印象最深的地方，莫过于充满魅力的角色设定和方便体贴却能带来无穷变化的操作，二者结合就营造出既简单又热闹滚滚的游戏氛围，下面让我们用对比的眼光来看一看《大富翁世界之旅2》在这些方面做得如何。

在上手一款大富翁游戏时，最先留给玩家印象的必然是角色设定。初期艰苦的拉锯战也许会让你感到有点枯燥，这时某个角色一句令人捧腹的台词就有可能让你兴致勃勃地玩下去。比如沙隆巴斯，几百块钱就可以罚得他哭丧着脸说：“嗷，比减肥还让我痛苦。”当可爱的乌咪刁蛮地说：“东西给我！”并从阿土伯那里偷到一个道具时，老人家就会



游戏中的总部可以进行宠物的寄放，宠物设计是有别于其它同类游戏的最大特点。



选择人物、开始游戏，在2次通关后，还将有小鱼儿、张菁、刑天等隐藏人物出场。

无可奈何地叹道：“小时偷针，长大偷牛。”类似的精辟语言在游戏中多得数不胜数，角色的形象就这样被制作者活灵活现地勾画出来了，玩家同时也会感到自己操作的人物的确有血有肉，于是，对战时会得到更多的乐趣。而《大富翁世界之旅2》在这方面则显得功力稍浅，首先是角色台词太少，笔者感觉到就是当某角色一出场时的话语会代表他的性格，而且每次都说相同的一句话，但当他被施加陷害或获得意外惊喜时，几乎没有任何精辟的台词。这让玩家失去了很多成就感，捉弄一番木讷的电脑角色有什么意思呢？针对角色性格的不突出，宇峻在其他地方做了弥补，首先是在故事模式开始设计了一段漫画，用剧情方式来交待角色的特点，另外针对各个角色的特点给他们设计了自己的特殊能力，比如歌星就可以通过开演唱会筹集资金。不过大富翁类游戏的交流一向是在对抗中体现，相比《大富翁4》在游戏中通过语言、入微准确的细节动作来对角色性格进行敏锐的把握上，《大富翁世界之旅2》终究逊色得多。



大天使的护佑与《大富翁》系列的各位神灵附身非常相似，游戏成功地借鉴了同类游戏的长处。



游戏以漫画的方式交待剧情的开始。

在游戏的系统上，《大富翁世界之旅2》基本上沿袭了传统的《大富翁》系列，大受好评的物价指数等系统都承袭下来，另外还在一些细节上作了很大的强化。首先是每个角色都有体力、智力、幸运等参数设定，但这些设定并不是固定的，通过游戏中的小游戏或智力问答等就可以增加参数的数值，学习技能时，也与这些参数的高低有关，这个设计基本上代替了《大富翁4》中的点券系统。各参数的变化，在长时间的游戏中可以体现出其作用，相较于点券系统，应该是做到了各擅胜长。从这一点可以看出，原封不动照搬《大富翁4》的成功系统是行不通的，但可以创造一些类似的系统来取而代之。个人的总部就是一例，游戏中每个人都有一个总部，进入总部后可将总部升级，还能得到一大笔资金和寄放宠物，这和《大富翁4》中的商业区和研究所等建筑很相像。宠物设计算是游戏最具创新的部分了，游戏中可以让玩家培育自己专属的宠物，再利用宠物的专属能力协助自己克敌制胜。宠物的获得需要先经由事件或在道具店买到神秘之蛋后经过10～14天的孵化而成，宠物也有各自的技能，等级上限是5，玩家最多可养3只宠物，亲密值和喂养的设计更增加了与主角间的互动。而宠物的作用很像《大富翁》中的各位神灵，在这款游戏中我们可以看到，虽然游戏中也有像“大天使”这样的神灵，但作用比起《大富翁》中的神灵，已经被大幅度削弱了。

卡片和道具系统一向是大富翁游戏的重头戏，在这款游戏中也有玩家们耳熟能详的一些卡片，比如“黑卡”、“均富卡”、“陷害卡”等，一些卡片的作用被很夸张地强化了，当“陷害卡”使用成功时，被告不仅要被审判，而且还要被强制地把土地拿出来拍卖。不过，被告可以塞给陪审团成员红包，这样无罪释放的可能性会相应增加。在审判过程中，一些宇峻游戏中的著名角色也都会作为陪审团客串露面，如《超时空英雄传说》中的邢天、芙蓉，还有小鱼儿、张菁等，而且在玩家3张地图通关2次后，还可以扮演这几位隐藏人物角色，虽然某种程度上这是设计者一个很商业化的举措，不过的确是很讨好的主意。想想看，如果有一天在《大富翁6》中某个角落里看见了李逍遥、林月如的影子，不也是很有趣么？另外，对于游戏中的卡片和道具系统也有很细化的设计，玩家们可以很快地熟悉，由此衍生出的战术，也要在长时间的游戏中才能总结出来。

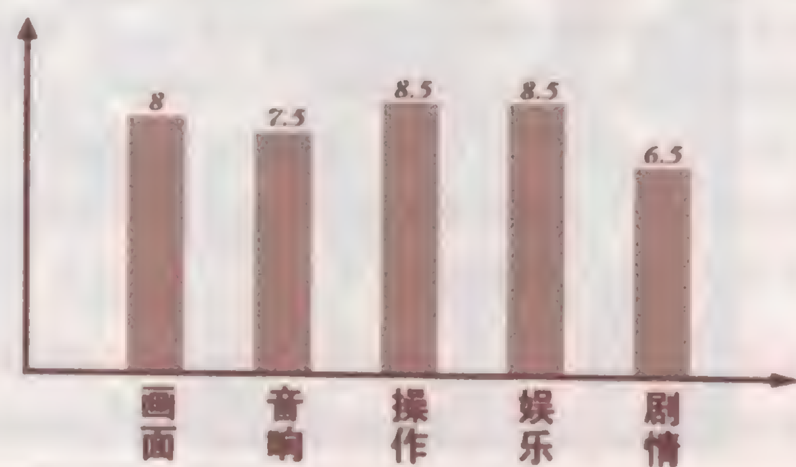
总评 81



系统设计借鉴了许多同类游戏的成功之处，新颖的宠物设计也较有趣味。

在人物刻画、动画设计等细节上，与大富翁系列相比仍有差距。

制作	宇峻科技	发行	智冠科技
载体	CD×2	类型	桌面益智
语言	中文	环境	Win9x/Me/2000



尽管有一些缺陷，但在桌面类游戏所具备的可玩性方面，《大富翁世界之旅2》基本上还算合格。不过，此类游戏所要挑战的对手是天尊级地位的“大富翁”系列和玩家们已经变得刁钻的口味。在同是非主流游戏类型的前提下，《大富翁世界之旅2》想要抢夺走本属于《大富翁4》的玩家，那是不现实的，能做到这一点的似乎只有大宇即将推出的《大富翁6》。在这之前，《大富翁世界之旅2》所能做的也仅是陪衬而已。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群： 适合所有年龄人士。

指导级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群： 任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

成人级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群： 只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

专业级

条件： 成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群： 只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。



鬼神之门 醉梦余生

GHOST & GOD ■枫茗轩 哲男/志云

《鬼神之门》是由北京娱动工场数码科技于2002年1月31日制作发行的季刊式角色扮演游戏，内容以八仙传说为主，有着浓厚的本土气息。《醉梦余生》是这个系列的第一部，此部包括一、二两卷，分别讲述与传说中八仙同名的李玄（铁拐李）和吕洞宾的故事。《醉梦余生》的游戏背景设定在遥远的神话时代，神鬼鏖战之后，世界上出现了八位具有人类圣兽之魂的年轻人，当他们带着宿命团聚在一起的时候会迸发出难以置信的神奇力量，这使得他们成为仙地两界中神鬼争夺的对象，从而预示着人间又一场浩劫的到来。本游戏的主要特色是：可爱的漫画风格游戏画面，以及独创的食物料理系统，一改传通RPG让角色利用经验值来提高等级与各项属性的游戏方式。



艾连镇



南宫家



博贺矿山迷宫

第一卷 醉梦

李玄正在家里睡得天翻地覆的时候，他的梦中情人——南宫亭华来到了他家，说他昨天答应过要在今天买戒指给她，并向南宫亭华的父亲南宫德山提亲。但是李玄记得自己昨天明明是在酒吧里喝了一天的闷酒，于是俩人争吵起来。正在这时，一个长得跟李玄一模一样，也自称李玄的家伙出现了，这家伙跟李玄简直就是一个模子里印出来的，尽管南宫亭华使用了高分辨率放大镜，还是没找出什么可疑之处。于是为了证明自己才是真正的李玄，两个李玄互殴起来，奇怪的是李玄在攻击对方的时候自己也会受伤，原来这个不瘸腿的李玄是由李玄自己想象出来的——李玄心目中最完美的李玄。在神秘的酒仙帮助下，李玄的灵魂进入了完美李玄的身体。

李玄不再瘸腿了，于是全新的李玄和南宫亭华一起来到了南宫德山面前。不料南宫德山已经收下了博贺矿山督长郎森的嫁女聘礼——半个博贺矿山，不过南宫德山说如果李玄也能拿出半个矿山的聘礼，那么南宫亭华还是可以嫁给他的。

由于矿山的开采造成了水污染，艾连镇居民们一直饮用着黑水，于是李玄和无名英雄莫哲儿一起来到了矿山（到达矿山需要经过一个迷宫，见图“博贺矿山迷宫”，最右上角为入口，偏左的为出口）。矿场里空无一人，李玄拿到矿场的钥匙关闭了矿场，但是离开矿场时却被魂之石诱惑住。魂之石拿南宫亭华相逼，英雄难过美人关，李玄无奈之下只好又将矿场重新开启。

回到艾连镇，李玄把矿场钥匙交给了南宫德山，势利的南宫德山自然答应了他和南宫亭华的婚事。兴高采烈的李玄到酒店买酒，老板娘说没



食物调制配方：

编号	食材一	食材二	工具	产物
01	*牛奶	牛奶	煮锅	奶酪
02	苹果	苹果	煮锅	苹果酱
03	*面粉	牛奶	烤锅	面包
04	面粉	*肉	蒸锅	包子
05	牛奶		煮锅	热牛奶
06	*鸡蛋	面粉	烤锅	蛋糕
07	番茄	番茄	煮锅	番茄酱
08	肉	*香料	蒸锅	香肠
09	香肠	面包	烤锅	热狗
10	牛奶	*马铃薯	煮锅	马铃薯汤
11	蛋糕	草莓	烤锅	草莓蛋糕
12	苹果酱	面包	烤锅	苹果面包
13	草莓	草莓	煮锅	草莓酱
14	草莓酱	面包	烤锅	草莓面包
15	*玉米		烤锅	烤玉米
16	*芝麻	面粉	烤锅	芝麻烧饼
17	*大米		煮锅	米饭
18	米饭	鸡蛋	炒锅	炒饭S
19	米饭	香肠	炒锅	炒饭M
20	面包	鸡蛋	烤锅	三明治
21	蛋糕	蜂蜜	烤锅	蜂蜜蛋糕
22	牛奶	苹果	煮锅	苹果布丁
23	牛奶	草莓	煮锅	草莓布丁
24	玉米	牛奶	煮锅	玉米羹
25	*鱼	香料	烤锅	鱼料理
26	鱼	牛奶	煮锅	鱼汤
27	鱼料理	面包	烤锅	鱼汉堡
28	牛奶	番茄	煮锅	番茄汤
29	鸡蛋		煮锅	煮蛋
30	鸡蛋	番茄酱	烤锅	煎鸡蛋

注：*表示不能直接食用的食材。



有清洁的水酿酒，于是李玄到后山采取洁净的泉水，不料遭到了水之精灵温笛依的报复。几经周折后终于取到了泉水，到酒店交给老板娘后回家睡上一觉，次日来到南宫德山家里，正当一切事情似乎都要圆满的时候，水之精灵出现了，说她已经有了李玄的孩子，南宫亭华不知这是水之精灵故意报复李玄，一怒之下离家出走。李玄到酒店取了昨天酿好的酒，一个人到后山喝闷酒去了。喝醉了的李玄凭借自己的想象又造出了一个南宫亭华，但水之精灵却让她消失了，李玄重又回到现实当中，并成功地抵御了魂之石的诱惑，没有伤害水之精灵。魂之石告诉李玄，南宫亭华被郎森抓走了。于是李玄前往落日之里（需要穿越迷宫，见图“失心荒地迷宫”，最左上角为入口，最右下角为出口）。郎森提出要拿到矿场的金钥匙才肯放南宫亭华，李玄只好回到南宫德山那里，但是南宫德山居然把矿场看得比自己的女儿还重要。李玄跟着南宫德山来到矿场，莫哲儿等人也在那里。在众人的逼迫下，南宫德山终于答应李玄可以用10万金币换取金钥匙。于是李玄等人进入迷宫展开踩地雷战斗，赚了10万金币后回到矿场中与南宫德山交易，换回了金钥匙，并得知南宫亭华已经被郎森带走了。

李玄等人来到启城的旅店，碰到郎森。关键时刻魂之石背叛了他们，一行三人全被打晕，矿山钥匙被郎森抢走，水之精灵也受了重伤，只有花之都的花仙子才能救她。于是众人来到花之都（需要穿越迷宫，见图“地下暗流迷宫”，最左上角为入口，最右下角为出口），找到花仙子得到了花之露。救了水之精灵后，又从花仙子那里得到宝贝葫芦。而后众人前往博贺矿山找到郎森，将其打败得到魂之石。正当他们要关闭矿山时，镇子里的老爷爷赶来阻止。因为矿场给他们带来了火，在水和火之间他们选择了火。还有个新闻就是南宫德山死了，而南宫亭华也失踪了，众人觉得她可能遇到了危险，决定去找她。于是李玄等人走过地下暗流来到花之都找到花仙子。在与魂之石的对话中了解到郎森还有个主人——梦魔，它才是邪恶的真正源泉，是他派假的南宫亭华杀害了南宫德山。魂之石还说曾在落日之里感觉到了它的存在，于是李玄等人立刻赶往落日之里（需穿越“失心荒地迷宫”）。打败梦魔后救回了南宫亭华，而李玄与南宫亭华之间的误会也迎刃而解了，俩人在众人的祝福声中喜结良缘。

第二卷 多情自古空余恨

白牡丹从万尘之城前来看望老情人吕洞宾，并为参加选美比赛的梵埃村的各位佳丽



失心荒地迷宫



地下暗流迷宫



梵埃村




离断之地迷宫


枯木林迷宫


时间小屋

们加油。两人正在调侃时，选美比赛的结果已经出来了，本届冠军是黑牡丹小姐。由于前往万尘之城的路并不好走，所以需要选出一个英雄No.1护送黑牡丹小姐。作为花心大萝卜的吕洞宾当然不能错过这个机会，他用甜言蜜语应付掉白牡丹后，来到了擂台。对手是铁面人，在第一回合吕洞宾根本不是他的对手。然而从铁面人那里得到了魂之石后吕洞宾的威力大增，终于赢得了胜利。正当要宣布吕洞宾为英雄No.1的时候，铁拐李（李玄）出现了。他对吕洞宾说自己也有一块魂之石，并向吕索要另一块魂之石。吕洞宾当然不肯随随便便地把宝物给他，于是铁拐李只好先追铁面人去了。

成为护花使者的吕洞宾陪同黑牡丹和白牡丹踏上了通向万尘之城的路（需要穿越迷宫，见图“离断之地迷宫”，最右上角为入口，最右下角为出口）。三人终于到达了美选会的总部，在这里他们看到了一位貌若天仙的女子的蜡像，听说是100年前的选美冠军红牡丹小姐的蜡像，可惜红颜多薄命，据说红牡丹小姐早早就为情所殉。吕洞宾来到英选会会场准备报名，却发现100年前的那个英选会英雄No.1也叫吕洞宾，而且俩人长得一模一样。这时，一直跟踪铁面人的铁拐李也到了万尘之城，见到吕洞宾后告诉他铁面人从时间小屋中偷了什么东西交给英选会的人，于是三人为查清此事来到了织时之町的时间小屋（需要穿越迷宫，见图“枯木林迷宫”，最上中间为入口，最左下角为出口），从时间老人那里得知时间老人丢失的是时间机器。于是三人与时间老人达成了一笔交易，就是如果能找回时间机器，时间老人就让他们作一次时间旅行。于是众人又来到万尘之城的英选会会场（需要穿越离断之地迷宫），没想到铁面人已经在那里等着他们。吕洞宾奋力战斗，终于打败铁面人和女铁面人得到了时间机器。众人又来到织时之町的时间小屋。时间老人把他们送到了100年前的音都，他们看到红牡丹和吕洞宾刚刚认识的时候，却又和铁面人勾结，似乎要陷害吕洞宾。正当他们准备去告知吕洞宾时，时间老人又把他们召了回来，因为之前他们承诺过不试图改变过去。



经过对时间老人的再三保证，吕洞宾和李玄又得以回到100年前。这时红牡丹已经杀害了百年前吕洞宾的父亲，还要求百年前的吕洞宾娶她，吕洞宾不肯。就在这时，铁面人和梦魔出现了，当铁面人要刺杀吕洞宾时，红牡丹挡在吕洞宾身前被刺身亡。李玄见此忍耐不住想冲上去痛殴

食物功效表：

食物名称	功效
苹果	HP+50、魂力+5、睡眠=0
番茄	HP+60、魂力+5、昏厥=0
香肠	HP+80
面包	HP+100
蛋糕	HP+80
苹果酱	HP+80，魂力+10
草莓	HP+50，魂力+5
草莓酱	HP+80，魂力+20
米饭	HP+150
蜂蜜	HP+30，魂力+10，中毒=0
番茄酱	HP+150，魂力+60
鱼料理	HP+160，魂力+60
奶酪	HP+180，魂力+60
包子	HP+120
热牛奶	HP+150，魂力+50，冰冻=0
热狗	HP+160
马铃薯汤	HP+100，魂力+40
草莓蛋糕	HP+180，魂力+30
苹果面包	HP+190，魂力+20
草莓面包	HP+200、魂力+20、睡眠=0
烤玉米	HP+80、冰冻=0
芝麻烧饼	HP+90，中毒=0
炒饭S	HP+90
炒饭M	HP+180，魂力+80
三明治	HP+250，魂力+50
蜂蜜蛋糕	HP+300、最大HP+5、魂力+100、中毒=0
苹果布丁	HP+300、最大HP+5、魂力+200
草莓布丁	HP+300，最大HP+5，魂力+100
玉米羹	HP+250，最大HP+5，魂力+150
鱼汤	HP+280，最大HP+5，魂力+100，昏厥=0
鱼汉堡	HP+290，最大HP+5
番茄汤	HP+200
煮蛋	HP+60
煎鸡蛋	HP+80







扫帚星墓地迷宫

梦魔，他已经忘了时间老人的叮嘱……再次回到时间老人面前，而这一次梦魔也跟着来到了时间小屋，当吕洞宾等人打败梦魔后，又一个大团圆的结局产生了……



雪山迷宫

补充说明

1.在游戏中还有两个迷宫无关剧情，在这里给大家列出来：回到梵埃村需要经过扫帚星墓地迷宫，去音都要走雪山迷宫：。

2.在游戏中具有非常重要作用的食物是需要用食料和煮锅调制出来的，各类食料和煮锅都可以在酒店买到。

3.玩家在游戏中可以到武器店购买或锻造升级自己的武器，还可以在武器店购买防具、饰物、宝物等和战斗有关的物品。合理地购买和升级武器，对于节省金币和在战斗中取得优势有着很重要的意义。

4.游戏中存盘的位置不多，除了各个旅店能够存盘以外，在第一卷中到吕洞宾的家里睡一觉也能存盘，在第二卷里也可以在一些能够睡觉的地方存盘。P



酒店

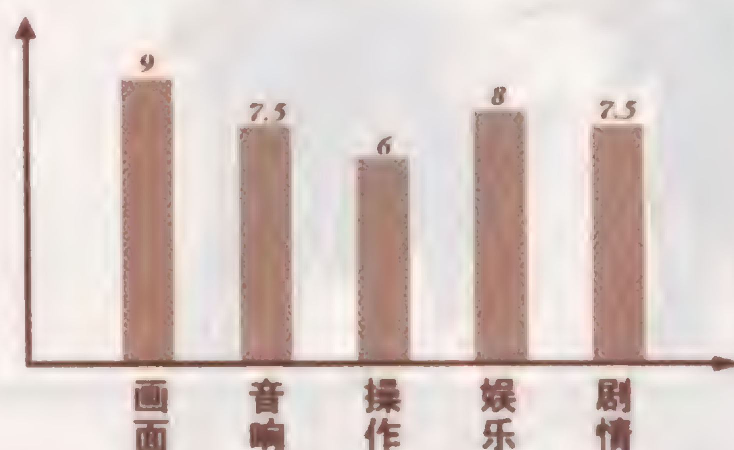
怪物参数表：

名称	HP	魂力	速度	攻击力	防御力	属性
铁面人	400*3	200	85	70	40	火
女铁面人	500*2	800	78	60	25	木
郎森	400*2	400	66	60	20	水
梦魔	999*3	680	92	150	60	木
管道魔鬼	100	40	78	20	22	水
巨灵蛇	120	70	66	22	23	木
无头尸	140	90	91	25	13	火
强盗	160	20	79	27	14	水
怪胎	180	110	69	29	15	水
蟹将	200	30	64	31	16	水
皆卫队士兵	220	80	80	33	17	木
蜥人	240	60	56	35	18	木
独角狮	260	300	89	37	19	木
蟾蜍精	280	120	69	39	20	水
鼬鼠精	300	180	77	41	21	火
红魔狗	320	300	102	43	22	火
飞翼龙	340	190	97	45	28	木
蜂鬼	360	110	99	47	29	木
龟怪	380	380	37	49	30	水
疯牛兵	400	200	85	51	31	木
螳螂怪	420	160	67	53	37	木
矿石怪	440	80	49	55	38	火
蛇妖	460	230	94	57	39	木
双头妖龙	480	500	103	59	40	火

总评 75



制作	娱动工场	发行	娱动工场
载体	CD×1	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win9x/2000/Me





末日星河 STARMAGEDDON

■北京 天河

怎样才算是一款好游戏？从一个侧面讲，如果它有跟风之作，那么它便应该具备成为一款好游戏的条件。至少《家园》（Home World）作为太空即时战略游戏的代表作是具备这样的条件的，因此便有了像《末日星河》这样的跟风之作，它是由LEMON INTERACTIVE制作，由北京欢乐亿派科技有限公司汉化，于今年四月在国内发行。《末日星河》不论在画面风格、游戏场景、还是操作方式等方面，都能让人看到《家园》的影子，可以让喜欢《家园》的玩家有一些亲切的感觉。如题目所说，本攻略只介绍了地球人战役，故事大意为：地球军在准备向银河系殖民的时候遭到了一个外星种族戴尔蒙人的袭击，在双方的交战中[illegible]另一个更强大的外星种族[illegible]人的干涉，最终地球军消灭了戴尔蒙人，并利用[illegible]人飞船的残骸击败了他们。而在戴尔蒙人的战役故事中，他们一开始就被[illegible]人消灭殆尽，其残部在[illegible]人的指引下来到了地球，与地球人展开激战。在战斗中戴尔蒙人发现了一种名为"复合"的外星武器，[illegible]，最终他们利用这种"新式武器"消灭了[illegible]人。综合两方面的战役，这是[illegible]人的一场"实验"，他们将"复合"地球人与戴尔蒙人的战争，借以从事研究，目的是要获得足以对付一种要令他们面临灭绝的宇宙毁灭力量。



如何进行游戏？

一、想怎么看就怎么看

首先动动鼠标随便看看周围的环境，然后再用方向键以及上、下翻页键作几次前、后、左、右、上、下的视角平移。另外如果你在按下方向左键的同时鼠标向右移，镜头将围绕你面对的物体绕圈平移。如果你指向一个物体（战舰或流星等），点击鼠标中键或转动滚轮就会缩放显示该物体，若按下鼠标右键并移动鼠标，镜头将绕着该物体旋转；如果你没有选择任何物体（指向太空），镜头将围绕鼠标旋转，转动鼠标滚轮将调整鼠标指针的远近，或者点击鼠标中键使镜头向鼠标指向的方向前进。只要将上述用键结合起来好好运用，你就可以想怎么看就怎么看。

二、你的控制能力有多大？

在黑暗广阔的宇宙中，即便你生就一双火眼金睛，也只能算是鼠目寸光。但如果学会了利用地图和雷达，你就算有1000度的近视也可以放眼太空。在画面左上角的就是雷达，其中淡蓝色三角表示地球军队，桔黄色是戴尔蒙人，非战斗性单位（资源）显示为灰色。倒置的三角形表示该物体在你的上方，否则表示在下方，你选择的部队显示为闪烁的三角形；地图就在雷达的下面，是全部战场的二维俯视图。桔黄色圆圈表示你（镜头）与鼠标之间的距离，周围的桔黄色高亮区域（当前视角显示）显示为雷达的探测区域（可以用小键盘上的加减号键调节区域大小）。如果你用Ins键或数字键0打开了单位显示加强模式，你的所有部队就都会用高亮显示。另外你还可以利用一些快捷键，例如用W或End键将视图缩放至整个战场，用H或Home键立刻找到母舰，按下A键选择所有部队，按下P键选择所有作战部队。









你可以像其它即时战略游戏那样框划部队，或者用Ctrl+数字键给部队编号，用Shift键向一组部队中添加新的单位。另外在“锁定模式”下还可以在已选定的部队列表中重新选择部队。

三、什么是“锁定模式”？

在任何时候你只要按住Ctrl键就可以从“移动模式”进入“锁定模式”。在该模式下屏幕将被“冻结”，视角不再移动。鼠标指针则可以指向屏幕上的各个功能图标（如果松开Ctrl键游戏将马上回“移动模式”中）。最主要的功能图标都排列在地图的下方，它们可以实现以下功能：

攻击：让被选择的部队进入攻击模式。部队将自动攻击并追击视野里的敌军；防御：让被选择的部队进入防御模式。部队将自动攻击射程范围内的敌军，但不追击敌军；自毁：让被选择的部队自爆，自爆的冲击波会杀伤邻近的敌军部队；裁军：将被选择的部队以50%的生产费用卖出，只有较大型的设备才可以出售（不包括母舰）；修理：使被选择的部队慢慢修复，只有较大型的设备才可以修复。另外在屏幕最上方还有母舰、兵工厂、建筑者、升级/生产等功能图标。由于在游戏中会有两个以上的战场同时开战的情况，所以在屏幕上还会出现各个战场的情报窗口，用F1键可以切换到主战场，F2键切换到2号战场，F3键则可以切换到3号战场。另外，在“锁定模式”下你也可以指挥安排部队的行动，下达行动指令。

四、向选定的部队下达指令

当你选定好部队后，需要将鼠标指针指向一个目标（或按住Alt键框划一组目标，Alt键代表强制攻击），如果指针变成红色箭头表示可以展开攻击，如果箭头是白色的，则意味着可以执行其它命令，例如采矿、保护、使用瞬间传送等等。另外在游戏中如果你将鼠标放置在一个物体上再移开时会看到一条白线，这表示鼠标当前位置与该物体的直线距离，如果距离过远白线就会消失，利用这种方法你可以很方便的将部队调动到某一物体附近。例如你可以选择一组星际轻骑兵，然后指向武器工厂，再稍微向左移动鼠标（当然，向右也成），再单击左键，那么所有选中的战机就都会聚集到武器工厂附近。以下是游戏控制表：

移动	条件	命令
随意移动鼠标		观察周围
上下箭头		前进/后退
左右箭头		向左/向右平移
右键+上下翻页		向上/向下移动
按住右键移动鼠标	指向选中物体	围绕物体转动
按住右键移动鼠标	未选中任何物体	围绕三维指针转动
鼠标中键	指向太空	移动至指针位置
鼠标中键	指向物体	放大该物体
鼠标滚轮向上/向下	指向太空	改变指针位置
鼠标滚轮向上/向下	指向物体	前进/后退
选择与命令	**条件**	**命令**
左键	点击己方部队	选择己方部队
左键	再次点击选中部队	选择所有同种部队
左键选择敌军	选中作战部队	攻击敌军
左键选择物体	白色箭头环绕物体	执行命令(例如：采矿)
左键	指向部队	添加入组队
在部队上拖拽鼠标		选择组队
Shift+左键+部队上拖拽鼠标		添加入组队
Alt+在敌军部队上拖拽鼠标	攻击选中部队	攻击选中敌军
右键	选中部队	取消选择
双击右键	跟随模式	取消跟随模式
左键选择瞬间移动	选中部队	部队瞬间移动(小型部队)
右键	部队正在修理	取消修理
同时按下左右键拖拽鼠标	各种情况	在锁定屏幕中选择/攻击
Alt+左键单击采矿器		立即放回资源
Alt+左键单击运输船		运输部队
Alt+左键单击科技升级中心		攻击波(摧毁)
Alt+左键单击狂暴战士		攻击波(摧毁+采矿)
Alt+左键单击太空	选中建筑部队	显示新造军位置
Alt+左键单击资源星球	选中作战部队	攻击资源星球
Alt+左键拖拽资源星球	选中作战部队	攻击资源星球
Alt+左键（选中防御塔）	大型部队	保卫该部队

快捷键	条件	命令
Ctrl+1～9	选中部队	创建组队
1～9		选择组队
1～9	选中组队	当前组队视角
Shift+1～9	选中部队	加入组队
Alt+1～9		选择组队进入当前组队视角
Tab		选择下一组队进入下一组队视角
Shift+Tab		添加下一组队
S	选中部队	停止行动
F	选中部队	跟随模式（开/关）
A		选择所有部队
P		选择所有作战部队
T	选中部队	选择所有同种部队
C或NUM5	选中部队	选中部队正中显示
[或,		选择并进入前一个部队
]或.		选择并进入下一个部队
X	选中部队	解散部队
D	选中部队	切换至防御模式
O	选中部队	切换至攻击模式
Del	选中部队	自爆
E或L	选中部队	裁军
R或K	选中部队	维修
Alt+R或Alt+K	选中部队	停止维修
H或Home		进入最高级部队视角
W或End		显示全部战场
Insert或NUM0		单位显示加强（打开/关闭）
I		显示任务信息
-或NUM-		雷达缩小
+或NUM+		雷达放大
F1/F2/F3		切换至1/2/3号战场
Space		选择下一个战场
F5		快速保存
F8		快速载入
Ctrl+F9～F12或Shift+F9～F12		保存镜头位置
F9～F12		移动至录制位置
Esc	游戏中	跳出主菜单
Esc	过场介绍中	跳过过场介

地球人

一、概况

人类是一种聪明而且多才多艺的种族，但非常耗费能源。他们既没有像维泰奇人（Vitechy）那样先进的科技，也没有如戴尔蒙人（Daemons）那样强有力的设备，但他们却是即席创作的大师。通常情况下，他们的行动表面看起来很滑稽，而实际上却机关重重。如果没有其他新的资源，他们会使用身边的任何资源，直至耗尽。

他们对环境的依赖性比较大，并且总是尽可能地去适应环境。整个舰队由几个指挥官来指挥（这些指挥官被称作Stardivers），他们轮流担任总指挥官的角色（总指挥官是目前地面指挥最高层的Stardivers），这样整个舰队就可以被分成若干小组，而且有条不紊。

人类喜欢干扰敌人的注意力（比如在一边虚假作战，以便配合另外一边的真正战役）。每一个连续的胜仗都能增加他们的士气。他们开始时需要寻找大量的金属矿石（或其他能源），而后派遣侦察船，接着生产防御部队。如果EF单位在受到更多的（比如受到2倍以上）敌人的攻击时，会先执行撤退，然后调遣所有可利用的作战单位。当这两队人马（撤退军和支援军）相遇后，他们的火力会比敌人更为强大，撤退军会掉头攻打敌人军队。

对于人类来说，最好的资源是冰陨石（Ice Meteors），矿物含量为100%，开采速度可以比正常速度快两倍；而陨石（Meteors）只能作为后备资源，其矿物含量为50%；放射陨石（Radioactive Meteors）对于人类则很难开采，开采速度比正常速度慢五倍。



二、攻击单位

星际轻骑兵（Fury）：人类最快的作战单位。虽然它的激光枪威力较弱，但由于它拥有强劲的引擎，相对较小的质量，强大的磁力及速度，因此适合闪电高效的作战行动，简而言之，它的特点是：速度快、火力和装甲较弱。

黑暗之刃（Thanatos）：装备有两架自导导弹发射器，具有比Fury更强大的装甲能力，但速度稍慢。

复仇女神（Nemesis）：装备发射枪，装甲能力、速度和火力都适中。

巨兽（Kraken）：最大的作战单位，速度很慢，但具有强大的装甲和火力。

神风敢死队（Kamikadze）：体型小但很有效的“一次性”作战单位。一旦接受命令，它便瞄准目标，并坠毁在目标处。

寒冰攻击舰（Lorelei）：该单位是使用古代Alien人的科技而创建，能使敌人舰船冻结30秒钟，变得非常容易受损。



三、防御单位

星球护卫者（Cerberus）：防御单位，通常会保卫选中目标（在目标周围形成保护圈），向外发射激光。

终极守护神（Aegis）：很昂贵的单位，它会形成一个防护罩来保卫被选目标。如果在母舰上加载这个单位，就会使敌方所有隐身单位现形。



四、非作战单位

星球母舰（Bahamut）：母舰本身没有任何防御，但装有很多天线和雷达。在敌人隐身单位距离足够近时能对其进行定位。星球母舰能够生产基本的攻防单位及太阳能电池。在大多数战役中，如果母舰遭到破坏，那就意味着战争失败。

采矿器（Cyclops）：从各种目标中采集资源。

建筑师（Daedalus）：它可以在建造点开始建造物体。




星球护卫者

高科技生产中心（Hi-Tech Mounting Bay）：一种生产高科技物品和舰船的工厂。是继星球母舰之后的第二个生产单位，使玩家能建造更大的单位。

科技升级中心（V-Lab Perdix）：能对科技进行升级，使作战舰队拥有新的技术和新的单位。另外它还具有产生震波的特殊能力，这种震波能摧毁敌方单位附近的所有东西。

能量储存站（Charon）：非常笨重的巨型装甲机器，没有武器。这个单位能够存储采矿器收集的各种资源（这样采矿器就有两种选择：开往母舰或开往能量储存站）。

太阳能电池（Solar battery）：是一种没有任何保护的太阳能电池，停下来之后，它总能自动将自己面向太阳而置，它所提供的电力使生产制造得以正常进行。

时空门（Gate）：是一种机器，被用来在空间通过一种蛀洞来传输舰船。不过并不是所有单位都能通过它传送。在使用Gate之前，作战者必须先激活两个时空门（只需两个，多了会劈裂时空门所产生的场），然后选中的单位就会飞入其中的一个时空门。几秒钟之后，这个单位会从另一个时空门出来。时空门很脆弱，很容易遭到破坏。

五、科技发展

地球军的科技发展集中体现在日光潜游者战斗力的提高上。在科技树菜单中有7种（地球军队）或8种（戴尔蒙人）科技（在锁定模式下应在屏幕上方的菜单中点击科技图标）。当鼠标指向每一种科技时，会下拉两种开发/改进的菜单。如果玩家选择其中一种科技，另一种科技就无法研究，直到下一关（下一关所有科技重置）。比如玩家选择开发了动态意念波，则静态意念波在本关就无法研究。

名称	关	价格	描述
静态意念波	1	200	对敌军非机动部队损伤加10%
动态意念波			对敌军机动部队损伤加10%
同归于尽	3	200	部队自爆给邻近敌军带来50%损伤
牺牲			部队自爆给邻近友军带来50%治疗
致命一击	4	200	有机会对敌军一击致命
混乱			有机会躲开敌军攻击
失效	5	300	敌军所有导弹减少10%损伤
疲倦			敌军非导弹武器减少10%损伤
再生护罩	6	1000	部队缓慢再生
防御护罩			部队仅受到90%损伤
动力加速	7	1000	所有部队生产加快10%
伽马吸收			放射性星球采矿效率提高
末日攻击	9	1000	将附近所有流星移动至敌军战


[illegible]

戴尔蒙人

一、概况

戴尔蒙人（Daemons）是出于共同的目标而不是共同的领导者而联合起来的，他们是宇宙中毋庸置疑的好战分子。他们能制造坚固的战舰，也能建造大型建筑物。他们能组织寻找新的资源，能向敌人发动疯狂的战争，并快速清扫战场（用一种特殊单位消灭战争残骸）。

对于Daemons族来说，最好的资源是放射陨石（Radioactive Meteors），矿物含量为100%，开采速度可以比正常速度快两倍；而陨石（Meteors）只能作为后备资源，其矿物含量为50%；冰陨石（Ice Meteors）对于Daemons则很难开采，开采速度比正常速度慢五倍。


[illegible]

二、攻击单位

小精灵（Imp）：是戴尔蒙人最小、最轻的单位。一次只能发射一颗导弹。

大精灵（Incubus）：一次只能发射一颗导弹，不过上弹速度很快。

女妖（Succubus）：这是一种体型较小但很有特点的单位，能够用电磁场攻击敌人。它的攻击很有力，但必须与目标相距很近。

怪兽（Beast）：它是用电磁场包围着的一个单位，能自动攻击磁场范围内的敌军单位。

大力神（Nightmare）：是一种大型、昂贵却非常有力的单位，它能单独击毁敌军最大的单位。

泰坦战舰（Abbadon）：最大的战斗单位，在不开火时几乎坚不可摧。但一旦使用位于它前端的疾射机枪，它就变得“敞开”，因此也更容易遭受破坏。

三、防御单位

地狱之火（Hellhound）：能发射单颗自导导弹的炮塔，然而这些导弹不能击中敌军速度较快的单位。

恶魔（Fiend）：攻击力很强的旋转塔楼，边缘对称地安装着三门炮，可依次发射导弹。

四、非作战单位

赤色基地（Moloch）：这就是戴尔蒙人的母船。它有一门每次能发射两颗导弹的小炮，可摧毁其他小型或速度较慢的单位。它仅能制造奴隶和炼狱工厂。

奴隶（Slave）：戴尔蒙人的采集单位。

炼狱工厂（Limbo）：每个大型的单位都由Limbo生产。

战争工厂（War Factory）：每个作战单位都必须由战争工厂生产。

重装存储站（Minion）：这个单位能够存储由奴隶采集来的所有能源。它没有武器。

狂暴战士（Berserker）：通过发射“战争鸣笛”影响位于其周围的所有我方单位，使这些单位都进入“狂暴模式”。在这种模式下，所有单位的火力和装甲都能提高50%，但作战者将失去对这些单位的控制能力，它们将自动攻击最近的目标。当“战争鸣笛”结束后，狂暴者就会爆炸。

无畏运输舰（Doppleganger）：每次能运送8个小单位，它有坚实的装甲。

电站（Power Station）：和所有RTS一样，它为战争提供必要的电力供应。

五、科技发展

名称	关	价格	描述
加速开采	1	400	采矿速度增加20%
加强载重			采矿器携带资源增加10%
采矿器加速	2	400	采矿器速度提高10%
采矿器盾牌			采矿器减少10%损伤
强壮	3	500	新生产部队具有10%能量
加速生产			部队生产速度加快5%
节能	4	500	部队能量损耗减少10%
挽救			部队被摧毁后返还5%生产费用
母舰再生	5	1000	母舰防护盾缓慢再生
母舰超级防护			母舰仅受80%损伤
优价裁军	6	500	部队出售时得到60%生产费用
加速治愈			部队修复速度加快5%
幸运一击	7	600	99%的一击致命几率
坚如磐石			有机会使敌军攻击减少90%损伤
霹雳	8	2000	转移致命能量风

维泰奇人

一、概况

维泰奇人（Vitechy）是故事情节中一个非常重要的种族，但在对战中不能选择维泰奇人，这个种族拥有令人骄傲的科技力量。

对于维泰奇人（Vitechy）来说，能量就意味着生命（正如人类离不开氧气一

















样）。他们来自宇宙的遥远空间，那里的物理规律有别于我们。他们所使用的特殊能量能够产生强大的磁场，因此维泰奇人整个军队都建立在反应堆附近。然而单位过分集中在一个地区将导致速度的下降，因此维泰奇人或使用巨大、强壮但速度缓慢的战役团，或使用独立的快速个体作为作战单位。当作战一段时间后，作战单位的能源会损耗，需重新充入新能源。而这个充入的过程可在母反应堆（Senta）进行。维泰奇人并不关心单位的存活，对他们来说最珍贵的是反应堆。为了能获取新的能量资源，他们会舍弃力量较弱的船。他们喜欢设置陷阱，而不是大规模的有序作战。他们认为最重要的是努力发明创造更好的单位，以便借此实施更有效的作战。他们相信自己的技术是最先进的，但这点并不完全正确，因为其他种族也能利用这些科技来与他们作战。维泰奇族需要能量和大量的金钱，因此它的采集工具设计得非常独特。和标准的采集工具不同的是，它是从敌人机器中吸收能量的。

二、攻击单位

袖珍飞艇（Kosai）：维泰奇人的基本作战单位。

幻影战舰（Meimei）：该单位在开火之前是隐身的，开火之后数秒内现身，之后再次隐身。

猛士（Keikan）：该单位速度较慢，但拥有强大的装甲和火力。

吞食者（Heidon）：该单位能“吸收”更小的敌人单位或小行星，因此它能“吃”掉敌人的资源。

末日重舰（Harumagedon）：最强劲的作战单位，一发炮弹就能破坏人类母舰的95%，但需要很长的装弹时间。

三、防御单位

反射塔（Mira）：这种塔楼使用镜像原理进行进攻，当它的表面接触到阳光时就会产生能量，攻击敌人单位，因此该塔楼总是对着阳光而建。

防御塔（Difensu）：很普通的防御单位。

四、非作战单位

光明母舰（Senta）：这是Vitechy的主基地，它有两个非常有用的功能——如果该单位发现离子工厂的破坏率没有达到50%，它将自动把能量传送到工厂，对工厂进行维修；另外，如果该单位自身遭到破坏，那么它将产生大量的震波，该震波将使敌军单位受到影响。

吸血虫（Hiru）：小型的采集单位，能从敌人的机器中吸取能源。方法是把它放置在敌人单位的后面，然后它就可以“采集”敌人单位已生产的资源。

离子工厂（Fkautori）：生产所有军事单位的工厂。

时空之门（Alien Warpgate）：和人类的时空门类似的传送单位。

无敌战舰（Muteki）：这个作战单位只出现在戴尔蒙人的第一次和最后一次任务中，以及人类的最后一次任务中。该单元看起来坚不可摧，但实际上用某种特定的技巧可以打败它。

地球军战役

第一章 群星灿烂

当地球人发现了Rigel Kentaurius附近的行星Congita，并在那里建立了殖民地以后，每个人都知道找到另一个这样的行星只是时间早晚的问题。我们也确实找到了。通过Gunnarson的Warp时空门，我们发现了第三个地球。它是金牛星座中的一个行星Alebaran，位于毕宿五附近，距地球68光年。目前地球指挥官戴维（David）正率领舰队准备传送，“我指挥着舰队，拉娅（Lamya）和安格拉斯（Angelus）在我身边协助着我。我们很清楚我们应该做什么，而地球就像细心呵护孩子的父母一样注视着他们的孩子离开家园。”地球总部：“戴维，这里是巴西2号，请注意在打开传送通道前先清理太空。”

任务：摧毁或采集该区域内的所有小行星。

提示： 玩家可使用采矿器来采集小行星或使用星际轻骑兵来摧毁它们。本关共有两个小行星区域，一个由放射性小行星组成，另一个是由一般的小行星组成，本关是为了使玩家熟悉用户界面的教学关。你可以在一开始先造出4个采矿器，它们会自动去一般小行星区采集陨石矿。而后再制造十架以上的星际轻骑兵，框划所有战机后再按住Alt键框划放射性小行星（一堆闪着光的陨石），你的战机就会过去将它们摧毁，你可以按F键跟在后面进行观察。

第二章 今夜星空将落

当小行星被清除干净后，安格拉斯向戴维报告在火星附近发现一颗慧星，经过计算它正向地球撞去。地球总部："我们不应该让任何舰队以外的物体存在，去给那个彗星狠狠踢一脚，让它改变轨道，要不然就摧毁它。"于是戴维命令拉娅前去完成这个任务，拉娅先派出3架侦察机去检查慧星，不料却发现有大批未知的外星飞船隐藏在慧尾中，三架侦察机顷刻间被击毁。地球总部："我们也有些震惊，但不能再耽误时间了。在向人类从未见过的外星人开火之前，我们要求百分之百地确定他们充满敌意。"戴维命令拉娅在原地构筑防御体系，他会在45分钟后到达。

任务： 摧毁所有敌人单位。

提示： 敌人一开始就会建造1座炼狱工厂及6个地狱之犬炮塔，有了这个工厂，他们就可以制造小精灵和运输舰。当敌人造出8架以上的小精灵后就会用运输舰运过来发动攻击。

第三章 两个世界

安格拉斯找到了外星人的时空门，它比地球人的要大，戴维和拉娅也赶到了时空门旁。这时突然从时空门驶出一艘外星人的无敌战舰，并向拉娅开火，拉娅的母舰在炮火的压力下向着时空门的方向移动。戴维命令战机向无敌战舰发动猛攻，却没有任何效果。奇怪的是在拉娅遭到重创时无敌战舰并没有击毁她，而是返回时空门消失了。拉娅的发动机被打坏了，她无法操控母舰停止向时空门移动，很快她也消失在时空门中。这时安格拉斯发现另一批外星飞船冲了过来……

任务： 安格拉斯（Angelus）消灭所有敌人；拉娅（Lamya）修复母舰并摧毁时空门的防御。

提示： 由于拉娅被传到了另一个世界，所以本关的战斗将在两个世界中同时展开。在战场一，敌人会将战术重点放在防御系统和资源采集方面，他们除了用地狱之犬炮塔防御外，还会用成群的大精灵来保护矿场。在发动进攻时敌人会用大精灵来保护女妖，当接近安格拉斯时，大精灵会去攻击矿场，而女妖则主要攻击高科技生产中心和安格拉斯。我方取胜的关键是要设法摧毁敌人的电站，以阻止其赤色基地继续工作。另外还要注意使用F1和F2键在战舰间进行切换；在战场二，拉娅发现自己身处外星人的世界，在那里戴尔蒙人几乎全死了。有一个受损程度50%的赤色基地，一个受损程度20%的战斗工厂。而维泰奇人则仅有一座在反射塔保护下的战斗工厂。由于敌人没有矿场，因此资源都是属于拉娅的。维泰奇人的工厂位于时空门附近，他们首先会集中力量用袖珍飞艇摧毁戴尔蒙人，而后会继续用袖珍飞艇攻击拉娅，同时他们的吞食者会攻击小行星区域，试图切断拉娅的金钱来源，因此拉娅必须要保护小行星区域。

第四章 叛变

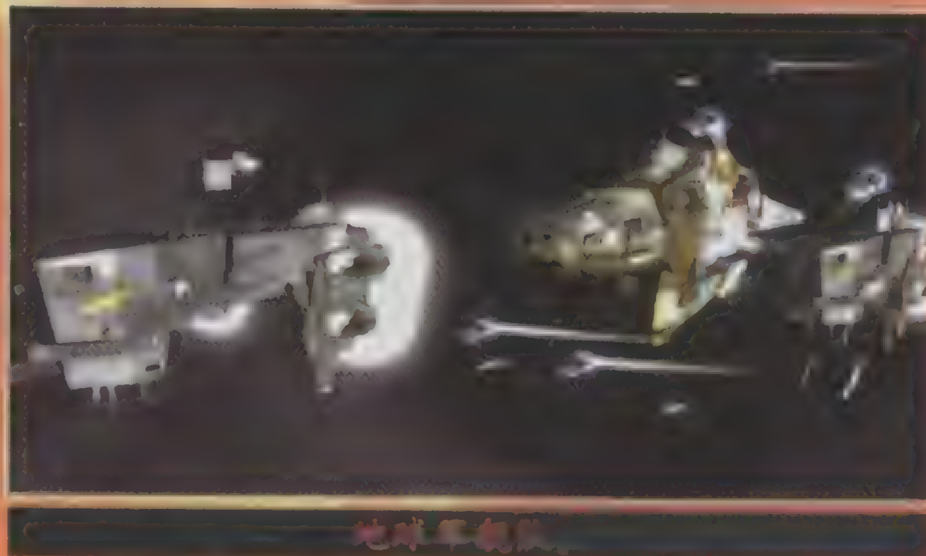
安格拉斯对戴维说，他在作战时感觉到那些外星人是无辜的，在这场战争背后可能有某种阴谋，为了停止这场杀戮，安格拉斯决定要摧毁这座外星人空门，不惜将拉娅牺牲在时空门的另一侧。戴维认为安格拉斯的这种举动是一种失去心智的疯狂，他要阻止安格拉斯，确保拉娅能安全回来。

任务： 不让安格拉斯摧毁时空门。

提示： 本关开始时，安格拉斯已经非常接近时空门了。当他拥有两个采矿器时会制造神风敢死队去摧毁时空门。

第五章 进入未知

当安格拉斯的飞船快被摧毁时，拉娅终于从时空门中回来了，安格拉斯则拖着


地球军舰队



命令星际轻骑兵展开攻击



框划所有部队开始移动





奔逃敌营

熊熊烈火穿过时空门而去。拉娅向戴维报告说，她在时空门的另一边发现另一个外星种族也和地球人一样遭受着攻击。当他们想摧毁这座外星时空门时，可怕的事情发生了——有两艘外星无敌战舰从时空门中驶了出来。戴维马上命令拉娅开启前往毕宿五附近的时空门逃脱，由他来断后。

任务： 让戴维穿越时空门逃脱

提示： 维泰奇人一开始在人类的时空门附近有强大的防御环（光明母舰离此时空门很近），因此戴维不能直接移动过去，而且戴维想要到达时空门还要花上一段时间才行。维泰奇人的资源有限，因此玩家在这关的窍门是要切断矿场与维泰奇人母舰的联系，这样维泰奇人就无法重建它的防御系统。玩家则同时制造大批军队，摧毁所有试图采集资源的敌人，然后全力攻击。

第六章 混乱攻击

当戴维从时空门中出来时，拉娅正等候在时空门的旁边，他们看到了一个新的有两个太阳的奇怪世界。戴维决定修整后再从时空门返回地球。此时拉娅的科学实验室报告说他们在清理时空门周围空间时发现了大群好像受到损伤的某种外星飞船，但没有发现生命形式，通过对飞船碎片的分析，确定这些飞船已经有4万年的历史了。戴维命令拉娅在附近收集资源，他去查看那些外星飞船。然而当戴维的飞船朝外星人的飞船碎片飞去时，突然外星生物发起了攻击（这个场景十分浩大，令人惊奇），而拉娅这边也遭受了外星生物的突袭……

任务： 击败突然出现的外星生物Worm。

提示： 本关的两个战场通过迷你时空门相接。由于两个战场都很大，而小行星区域又相距遥远，所以必须使用能源储存站。由于拉娅这边的钱比较少，所以需要戴维通过迷你时空门给她送补给。敌人会用一大群小型单位对我方母舰和大型单位发动猛攻。



维泰奇战舰向地球军发动攻击

第七章 返回

“长久以来，人类一直以为自己是整个宇宙中唯一有智慧的生物。可就在几小时里，我们便遇到了其他四种智慧生物——戴尔蒙人是第一种外星人，得名于其长相给我们带来的恐惧；维泰奇人，具有惊人的技术和不可摧毁的飞船；Worm，刚刚和我们打了一仗且再也遇不到了；最后是Ancient，一种神秘物种，我们见到的只是他们宏大飞船的残骸。”战后归来的戴维思考着这些严重的问题。而拉娅这边已经收集好了足够的资源，戴维和她商定，由戴维先从时空门返回，如果那边安全，他就会在1小时内发射一个探测器回来，否则就由拉娅自己决定该如何行动。

当戴维出现在地球附近时，突然看见安格拉斯和一整队戴尔蒙飞船在一起。安格拉斯和戴尔蒙首领阿尔阿德（Ar Ad）一起向戴维解释说，戴尔蒙人和地球人都受到维泰奇人的攻击，而在戴尔蒙人中只有阿泽尔（Azel）真正对地球人怀有敌意，阿尔阿德愿意与地球人一起去对抗阿泽尔。安格拉斯自告奋勇前去攻击阿泽尔，让戴维在后面观战。然而当安格拉斯离开后，阿尔阿德却突然反目，向戴维发动了攻击。



任务： 击败反扑的戴尔蒙人。

提示： 本关也有通过人类迷你时空门相接的战场。在安格拉斯战场，戴尔蒙人没有母舰，拥有的只是战斗工厂周围强大的防御环，该防御环由许多炮塔组成，另外还有许多战机在周围巡逻。如果其战斗工厂被摧毁，那么所有剩下的单位就都会扑向安格拉斯的母舰。在戴维这边，敌方需制造很多的单位以发动大型攻势，因此他会让至少3个战斗工厂保持运转。然而敌方在一开始时是没有战斗单位的，只有一只母舰，因此在开始时敌方母舰会尽可能远离戴维，与此同时会有一批敌援军从地图边缘出现，截杀追踪母舰的玩家。但如果玩家并未追踪敌母舰，那么这批援军就只停靠在母舰附近准备新的行动，因此我军要先搞好防御系统。



第八章 最后的牺牲

当戴维消灭了阿尔阿德后，安格拉斯说他也找到了阿泽尔的母舰，他们可能是最后的戴尔蒙人了。然而阿泽尔似乎并不想和安格拉斯交战，却径直朝地球冲去。安格拉斯告诉戴维，当他第一次和阿尔阿德谈话时，对方提到过一些有关实验武器

的事——他们正在研制这些武器，但因无法控制连锁反应而从未使用过。戴维说："现在只有一个问题，安格拉斯。你占了上风，阿泽尔意识到他不会活多久了，那他该怎么办？他可能就会使用这个武器，假如其危害程度正如我所想象的，那么不仅你会死，周围所有人都会死。""我想我们没有其他选择，不是吗？……而且我认为他还没准备好应付我。别担心，戴维，你只要把你的飞船开到尽可能远的地方就好了。"安格拉斯说着向阿泽尔冲去……

第九章 进入黑暗的中心

当安格拉斯的飞船非常接近阿泽尔的飞船时爆炸了。受到爆炸的影响，阿泽尔的飞船很快也炸散了。当安格拉斯牺牲后，拉娅出现在时空门旁，显然她对戴尔蒙人及安格拉斯的死一无所知。戴维决定不向她提起这些事情，他只告诉拉娅戴尔蒙人已经不对地球构成威胁了，但还有更危险的维泰奇人。拉娅报告说她的科学家在研究中已经发现了维泰奇人的所有飞船都装有一种特殊的引力控制系充，这正是他们所有飞船的弱点所在，利用这个弱点，地球人可以制造出新式武器来对付他们。戴维决定和拉娅一起通过外星人时空门冲过去打他个出其不意，这真是个敢死型的计划。当他们通过两道时空门来到维泰奇人的世界后，双方的战斗在三个区域内同时展开……

第十章 世界末日

当战斗接近尾声时，维泰奇人的无敌战舰又出现了，不过它并没有发动攻击。戴维和拉娅跟着无敌战舰穿过第三道时空门，来到了一个更为神奇的外星人世界，这里的物理现象与地球完全不同。更多的无敌战舰向着地球军的舰队逼进，最后的决战开始了……

当戴维准备向最后的维泰奇人发射最后一颗导弹时，一个意识侵入了他的大脑——那是维泰奇人。"我是维泰奇人，有些事情你们必须知道。你们应该听说过Phantom，他们来自宇宙的中心，目的是促进宇宙的完整。他们不参加战争，只是摧毁整个行星，甚至恒星。我们在清楚了Phantom的力量后，感到的只是恐惧。长久以来，我们都没有这种感觉了，我们和其他族类相比是那么先进，从来没有什么东西能让我们害怕。但最糟的不是恐惧，我们发现我们已经忘记该如何面对这种情况、如何克服自己的弱点、如何进行反击、如何毁灭对方，我们需要将遗忘很久的东西恢复。于是我们订出了计划，选出我们所知的最残忍、好斗的两个族类，就是你们和戴尔蒙人，令你们互相厮杀。你们注意过每个战场空间中漂浮的类似蜘蛛的物体了吗？我们用这些设备记录并分析你们的战争，我们取得了一些你们的情感和想法，这使得我们深睡已久的激情开始苏醒。我们从未料到我们会直接卷入这场战争，而且会失败。你们人类在任何方面基本上都很低等。但你们却知道一些我们不知道的事，你们知道怎么去毁灭。你们是不是很为此而骄傲？我的飞船能量已经很低了，随时会自我毁灭。你们最好走开，准备好迎接自宇宙中心伸展的黑暗，Phantom现在是你们的负担了！"当戴维和拉娅离开维泰奇人后，维泰奇飞船爆炸了。在回家的路上，戴维和拉娅探讨着是不是真的如维泰奇人所说，有那么一个可怕的"上帝"存在？而就在他们离开的地方不远处，排列着数以千计未知的、恐怖的飞船，看起来简直是一群恶魔……




火线冲锋

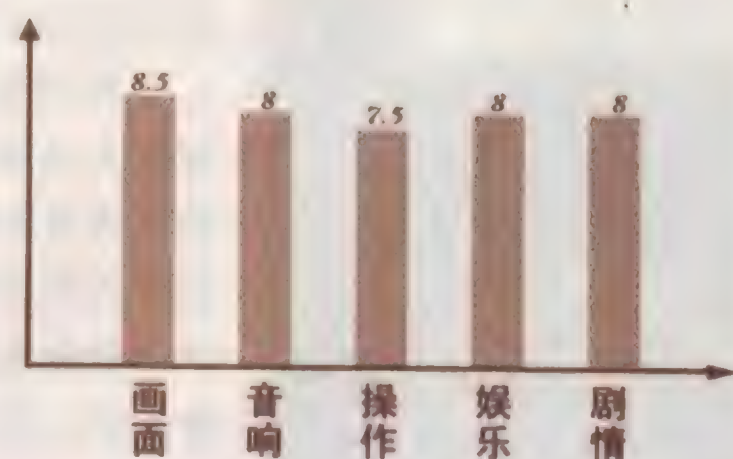

来到维泰奇人的世界


打爆无敌战舰

总评 80



制作	LEMON	发行	欢乐亿派
载体	CD×1	类型	即时战略
语言	英文/中文	环境	Win9x/2000/Me



碧雪情天

■北京 温柔过客

由创意鹰翔制作、世纪雷神在今年春季发行的武侠RPG《碧雪情天》，其游戏背景设定在隋朝，讲述了男女主人公历尽千辛万苦，斩杀妖魔的英雄故事，故事中还包含了一段凄凉婉转的爱情经历。游戏结合了欧式风格，同时蕴涵了丰富的中国文化气息。在游戏控制上则采用与《暗黑破坏神》相类似的ARPG操作方式，并结合我国传统武侠RPG的一些特点，创造出即时多人战斗系统和新颖的组队跟随模式，玩家可自由选择主角及跟随角色的各种升级属性。此外在游戏中还设置了庞大的武器库，还有日记系统（可随时提醒玩家下一步的行动）、开放式的子任务系统（可随意进入任何地图）以及宝石铸剑系统等。本游戏给人总的印象是：中国式的《暗黑破坏神》，音乐比较动听，但场景画面不如《暗黑破坏神》那么华丽、丰富。

天朝建立以后，天子设计驱散了大批忠臣良将，并以危害人间为由，乞求天界绞杀曾经为其卖命的大量妖魔鬼怪。但是天帝派来的神将蔽日与人间的女子美姬产生了不应有的感情并留下了后代，于是蔽日受到天界监禁的处罚。若干年后，蔽日趁看守不备再次来到人间，找寻他在人间失散已久的妻子和儿女，但始终没找到。而他的后代之一水月则把魔王刑天从封印中放出来，于是刑天找到天子，向天子索要先前约定好的利益，而天子则密诏前朝老臣以及各地将领前来勤王。但这个计划很快就被刑天知道了，于是他就用借刀杀人之计，将每封密诏都施了魔法，凡是第一个碰到密诏的人都会不治身亡。楚天舒的父亲便是曾为天朝出生入死的将军，有一封密诏就是发给他的……

在姐姐的催促下楚天舒去把菜团子送给村子北边的赵大婶，在村中可以和一些形形色色的人物交谈，了解一下当时的人民生活。到赵大婶家后得知青梅竹马的玩伴赵楠到海边玩耍去了，楚天舒于是向东穿过野猪林去往海滩，途中意外发现有许多叫作狸力的小妖怪在作乱。杀死那些小妖怪后沿着小路走，穿过一片树林，在一所小房子里看到赵楠正在看一年前他们一起捉的小海龟。谈话得知她也看到了那些狸力，而后楚天舒保护着赵楠一起回到村子。(刚开始出村在杀狸力时，不要走太远，生命值低时可回村找李大夫医治。前期先通过积累经验值升级，升级后先将技能点数加在气功内息和武功心法上。在村子里有个分支小情节，帮助一位村民找到项链，可以得到草药人参果的奖励，项链可以在战斗中通过打狸力得到）。

刚进村，一个村民拦住他们并急急地对天舒说家中出事了。急忙赶到家，发现姐姐已经不省人事，说是之前读过一位骑马的送来的一封信。在老医生的建议下，楚天舒和赵楠带着银两和一封给药铺刘老板的信来到丰州城（通过出村向西方向的树林到达，在通过树林战斗时，一定要照看好赵楠，否则游戏也会结束）。在药铺找到刘老板，刘老板


到丰州城买药。


在孙庙门口找到卜卦老头。


天理教


天理教地宫入口


依"法"退敌。


使用密诏就可以进丞相府了。


古堡废墟

对此症也束手无策，他便让楚天舒去孔庙（在城东北方向）卜一卦试试。来到孔庙才发现那里正在修缮中，无法卜卦。这时忽听一个卜卦老头吆喝了两声，在赵楠建议下，他们决定去老头那里卜一卦，得到的结果是向北走到天理教就可以了。

天理教主倒也和善，马上带楚天舒去拿药。在天理教主的引导下，他们来到一个地宫门口，因为赵楠是女孩，教主不肯放行，楚天舒只得独自一人进入地宫。然而教主在地宫又发现了一个女子，他大发雷霆，要杀死楚天舒和那名女子。通过介绍得知女子名叫寒冰雪，她想和楚天舒一起杀死教主。（此时寒冰雪加入队伍后，玩家可以在2名人物间用切换键5、6操控，可以根据实际情况决定由谁带队，在地下迷宫的冒险中，经常使用TAB键观看地图对玩家确定方向很有帮助，走过的路线会在地图上标明）。找到教主后寒冰雪离队，楚天舒来到了教主面前，发现他竟然是妖怪，打倒教主后天神给楚天舒一枚神丹和一把剑。回到地宫入口，赵楠已经不耐烦了，责怪了几句，不过看到药已拿到，她也没再多说什么。两人不敢耽搁，一路赶回楚天舒家中，天神给的药真是很灵，服下去马上就好了。楚天舒看到姐姐已经康复，便询问为什么生病，姐姐拿出了密诏。因为楚天舒的父亲已经去世，作为儿子的他不能败坏楚家满门忠烈的名望，所以他要火速找到当朝丞相，问明事情缘由。楚天舒领了密诏后就踏上了去找丞相的旅程。（从丰州一直往南就到中州了，途中要经过2个地下迷宫）。

在去中州的途中，发现一个女子正被一个黑衣人攻击，楚天舒奋不顾身冲上去把黑衣人打倒，救下那名女子，发现她竟然就是在天理教地宫中一起并肩作战过的寒冰雪。重逢的喜悦自然不在话下，当得知寒冰雪也是要去找丞相时，两人自然携手同行了。

来到中州后，看到大城的风范就是不一样，但两人无心玩耍，径直来到丞相府。然而好事多磨，几个不明事理的卫兵拦住去路，幸亏楚天舒及时拿出密诏才得以进入丞相府。得知凡是拿到密诏的人都会不治身亡的事情后，老丞相思来想去，对翰林院产生了怀疑，于是他要楚天舒去调查一番，并从李翰林那里拿一份公文。翰林院已经被许多厉害的妖怪占据，幸亏楚天舒和寒冰雪练就了一身好功夫，一路拳脚消灭妖怪后，最后在翰林院里最北方杀死斗文官头领，拿到了老丞相要的公文返回丞相府。老丞相和楚天舒说当今皇上对水月极为宠爱，已变得昏庸无度，要他们去北部草原了解一下水月的底细。

楚天舒和寒冰雪从皇宫门口那条东西走向的路向东走，然后从东北门出去一直走来到北部草原。找到个牧羊人一问，才知道水月和可汗的王子很熟。但来到王宫后，却得到王子不在王宫，已经去西北草原狩猎的消息，守卫告诉他们可以到郊外找找看，失望之余两人只好继续向草原深处走去。通过山下的一个入口，进入迷宫，在迷宫的尽头——一座古堡的废墟里奋力打死妖怪后发现一个穿着官服的人，但他已经昏迷不醒了。寒冰雪提议把他送





到王宫，那里应该有人认识这个人。来到王宫后让楚天舒和寒冰雪吃惊的是，那个昏迷不醒的人竟然就是王子。（地下迷宫里的敌人比较强悍，但装备和血瓶也较多，在配合方面，楚天舒的排山倒海加寒冰雪的冰系魔法暴风雪或者火系魔法流星炼狱比较好，能够保证较大范围的伤害敌人）。

可汗十分感谢两人对小王子的救命之恩，但他对寒冰雪还有几分疑惑却又不方便直说。楚天舒向可汗询问水月是何许人，可汗却说他也不太清楚。无奈之下楚天舒辞别了可汗，没走多远就和寒冰雪吵了起来，起因是王子把她误认为是水月，而楚天舒也觉得这件事有些蹊跷。寒冰雪一气之下独自一人走了，楚天舒正不知所措时，王宫的卫兵追上来，看到楚天舒还没走，便高兴地说可汗叫他马上回去有事相告。回到王宫，可汗对他说出了心中的疑惑，随后给楚天舒一封信，以便作为使者来接近水月。楚天舒谢过可汗后就向京城走去。

就在楚天舒刚走不久，小王子醒了（此时玩家的将在游戏中操控小王子的角色，初始级别是20级），他不顾大病初愈，也不听父亲的劝告，偷偷遛出王宫，在西边找到老土温非要他陪着一起去地下洞窟，老土温拗不过小王子，只好和他一同向刚才楚天舒救过小王子的地下洞窟出发。来到洞窟之后，经过一番激战，终于走到洞窟尽头，那里有一个小洞口，在小王子的命令下，老土温把烈酒倒进洞口并点燃，老妖怪哪里受得了这个气，一下从洞里跃出，气势汹汹地出现在小王子和老土温面前。小王子与妖怪针锋相对一番理论，老妖怪只好乖乖地交出了《素女真经》。（玩家在游戏中，要注意照看好队伍中的老土温，由于此段情节中，老土温无法切换控制，因此在战斗中要千万小心他的生命值，他如果死去，游戏也将结束，可以利用内功气息中的回元心法为队伍加血）。

小王子执意要自己去汉人的城市看看，于是踏上了去中州的遥远路途。

在丞相府，楚天舒说服了老丞相，打算用可汗的信来充当使者去见水月一面（进左掖门，在皇宫正门向东方向），以便进一步了解她的底细。出示可汗之信后，卫兵带着楚天舒来到水月那里，楚天舒不由得倒吸一口冷气，失声说出了寒冰雪的名字。不过在水月的追问下，他很快恢复了平静。

楚天舒回丞相府后到仙来客栈，小二说有朋友找他，天舒只道是寒冰雪来了，马上赶到约会地点——大雁塔下（西南角大慈恩寺附近）。谁知到了那里，不但没有寒冰雪，反而遭到几个黑衣人的围攻，之后遇到水月，体力渐渐不支的楚天舒终于倒下。在朦胧中隐约听到两个声音在对话，说的意思不是很明白，好像是一男一女的声音。当楚天舒再次醒来时，他朝思暮想的寒冰雪就坐在身边，楚天舒不知是爱还是恨，只是轻轻地叫了声冰雪……在楚天舒看来，他对不起寒冰雪。寒冰雪说世界上的妖魔全是水月放出来的，要消灭妖怪挽救世界只有杀死水月。于是二人去见老丞相说出自己的想法，老丞相决定就算赔上性命也要试一试。他打算先带二人入宫，然后让寒冰雪和楚天舒以使者的身份去


在废墟底层找到昏倒的小王子。


寒冰雪一怒而去。


在大雁塔遭到围攻。


在亭子里找到秘道入口。





大战兵马俑。

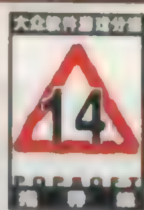


魔力四射。

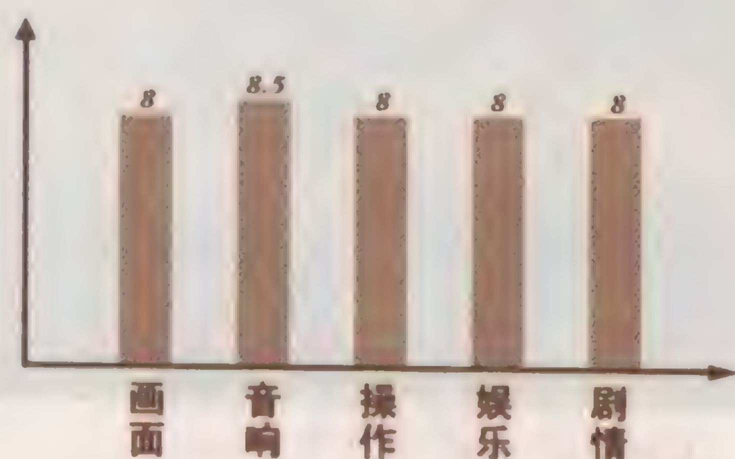


与刑天的最终决战。

总评 82



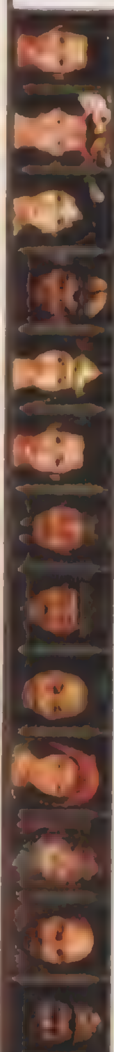
制作	创意鹰翔	发行	世纪雷神
载体	CD×3	类型	角色扮演
语言	中文	环境	Win9x/Me



参见水月，再伺机行刺。

来到水月的寝室，大家发现她居然不在那里，却在前院亭子的角落里找到地道入口。楚天舒决定下去看看，寒冰雪也一起跟了下去，老丞相就在上边把风。来到地道中，见水月和魔王刑天在那里幽幽地站着，好像在等什么人，水月的一阵冷笑使楚天舒从惊诧中清醒过来。这时一个高大威猛的男人走了进来，刑天也不由得一惊，言语中众人得知那个高大的男人叫蔽日。几句交谈后，刑天和蔽日便一起出去了。楚天舒和寒冰雪打倒地洞里的兵马俑后一路追到地下三层找到水月。将水月击败后，水月又突然施起法术，只见她手中的一把短剑化作一堵山墙，劈头压向楚天舒两人。这时一阵神光笼罩，原来是蔽日及时救走了两人。

丞相府中，寒冰雪问蔽日为什么水月长得那么像自己？原来20年前，地上的天子乞求天帝来帮他铲除妖魔，天帝就派蔽日下凡到人间来实现天子的愿望，而天子则指派美姬来照顾蔽日，以至于让蔽日动了凡心。然而有一天蔽日竟发现这个美姬是天子派来监视他的，而那些妖魔也是天子的手下。蔽日盛怒之下打了美姬愤然离去，美姬痛不欲生。这一切都被老丞相看在眼里，他担心天子杀人灭口，就将美姬带到天山一位先知那里去了。美姬不久生下两个女婴，先知说这两个孩子分别继承了蔽日本性中的两个方面，一个是善良的化身，一个是邪恶的化身，并且在18年后，会因为她们中恶的那个使世界再掀风浪。由于在出生时无法断定哪个是善、哪个是恶，因此必须将两个女婴全部杀死，但先知一时动了恻隐之心，暂时难以下手。出乎意料的是美姬不知如何知道了这件事，她便趁着黑夜把两个孩子全部偷偷带走。18年后，水月果然把魔王刑天放了出来……蔽日叹了口气，对自己没有保护好儿女、没有效忠天界而愧疚。而寒冰雪忽然意识到自己一直追杀的人竟然就是自己的亲姐姐。楚天舒了解情况后，马上自告奋勇要和寒冰雪一起去杀死刑天。可是蔽日放心不下，就让他们先去西南方矮人族那里拿一副神甲。出西南城门，楚天舒找到矮人族，帮他们杀死西边洞穴中的一只肥遗后，得到了元神甲。另一方面，在雪域迷城外，刑天又一次露出了他阴险的本性——吸光了已受重伤的水月的精气。



当楚天舒回来时，发现老丞相已经死了。正当两人不知如何是好时，碰见了独自来京城寻找楚天舒的赵楠，百感交集已经不足以形容他们的心情了。楚天舒一个劲地向赵楠问寒问暖，赵楠对这个失而复得的哥哥也不想再轻易松手，而寒冰雪则头也不回地离开了这对青梅竹马的兄妹。

楚天舒看过老丞相临死前留给他的信后，明白了皇帝的昏庸和无能。这时小王子找到他们，要和他们一起去雪域杀死刑天。在碣石村见到寒冰雪后，她只是淡淡地说了一句："天舒，咱们走吧。"

来到刑天地宫，（此时为3人组队状态，可以根据各自所长选择技能，在游戏中，除带队者外，其余两人都可以自动攻击，最后打BOSS刑天时，敌人较多，可适当选择大范围攻击魔法）。多行不义必自毙，坏人终归要失败，大家终于打败了刑天。但在寒冰雪的请求下，天神使楚天舒永远地忘记了她……





《星球大战——陆地征战》作战进阶指南

■本刊特约作者：游侠天奕 Star Wars: Galactic Battlegrounds

这款由国际著名游戏公司LucasArts自编自导自制的经典系列游戏《星球大战——陆地征战》，于2001年11月21日就在北美市场上发售了，如今由电子艺界公司将其引进国内，让国内的玩家们也能领略一下这款“帝国”式“星战”的风彩。LucasArts既是游戏的开发者，也是西方主要市场的发行人。该公司以制作星球大战系列而闻名，他们在各种媒体平台上都开发了大量的作品。然而有些出人意料的是他们在PC游戏平台上最成功的作品《冥界狂想曲》（Grim Fandango），却不是出自其最主流的“星战”系列产品。关于《星球大战——陆地征战》，此项目负责人Garry Gaber介绍说，该游戏贯穿“星战”整个史诗背景，六大战役分别以在故事中出现过的六大文明为主角，采用类似“帝国2”的即时战略机制呈现出它们激烈而复杂的斗争过程。玩家们很快就能发现该游戏的最大特色就是将“帝国2”引擎与星战文化背景进行了有机的融合。

在《星球大战》的数部电影中共出现了六个文明，分别是反抗联盟（Rebel Alliance）与艾沃克族（Wookiees）对抗银河帝国（Galactic Empire），纳布星球（Royal Naboo）与冈根族（Gungan）对抗贸易联邦（Trade Federation）。在“帝国2”引擎的构筑下，它们统统被OEM进了这部RTS的《星球大战——陆地征战》中（以下简称“星战”）。关于它们的故事背景，这儿就不多作介绍了，这回我们主要是探讨一些纯战术方面的内容。显而易见的是，“星战”的战术与“帝国2”有很多相通之处，许多“帝国2”的套路均不同程度地适用于它，下面就让我们从基本的东西开始，逐步深入。



进攻时别忘了带上AA Mobile防空。



银河帝国的建设景象。



西斯神庙（sith）拥有完整的科技。

一些基本概念

“星战”里的资源分为粮食、木碳（Carbon）、铁矿和新星水晶（Nova Crystal），分别对应“帝国2”的粮食、木材、石头和黄金，其作用地位也很类似——粮食是基础，木碳多用于设施建造，铁矿主


cannon正在展开，准备打击敌设施。


贸易联邦内政景象。


抢建要塞，迎击敌人。


攻入敌营。

要用于要塞、城墙等防御工事，水晶则是出强力兵种的必需。在作战兵种上，“星战”作了较大的改变，分步兵、机甲、重武、海军、空军五大类。即便是普通步兵，也都是手持激光枪进行远程射击，格斗型的兵种几乎就剩下骑兵（Mounted Trooper，属步兵类）一种了；而空军的出现，明显提高了战术的复杂性。主厂的升级步骤倒是和“帝国2”一样，分为4个发展阶段，为方便起见，我们分别称之为T1（即第一个时期，以下类推）、T2、T3、T4。在设施上，Power Core（能量柱）是个新事物，其作用是使影响范围内的设施出兵或进行研究的效率大幅度提高；其它的大部分设施都与“帝国2”一一对应，比如War Center（战争中心）相当于铁匠铺、Spaceport（星际港）相当于市集等等。

作战的总体思路

RTS的常用战术思路不外乎两种：快攻型与控制型。快攻型当然就是要快，什么快？发展快，攻击早，先下手为强！控制型则是强调通过对关键资源的控制来把握局势的主导权。就“帝国2”而言，单挑中打快攻的较多。“星战”里亦是如此，快攻打法占有很重要的地位；而且由于引入了空军和强大的杰迪（Jedi）武士，快攻战术的种类就更加丰富了。当然，如果双方水平接近，演变为控制型作战的可能性也是存在的，但控制型打法其实仍是以快攻型打法为基础的，掌握不好快攻，或者不能防御对手的快攻，控制型打法只会是纸上谈兵。因此，先让我们一起来探讨如何打快攻吧！

快攻要多快?

快攻的“快”以什么标准来衡量呢？举个例子，“帝国2”里常说18分钟“城快”、22分钟“帝快”，就是指18分钟主厂升到城堡时代、22分钟升到帝王时代。主厂的升级，往往伴随着新的强力兵种的出现、旧兵种的升级选择、新的科技及设施的出现等等效应，而众所瞩目的一个焦点就是T3中的要塞（即“帝国2”里的城堡），它能大大加强基地的防守，并为你提供特殊兵种。尽快升到T3建造要塞是一个显而易见的阶段性目标。进入游戏后，按F11调出游戏时间进程显示，抛开战斗因素不谈，你能在多长时间里升到T3呢？高手当然不用回答这个问题，对新手来说，应该多加锻炼，尽快升到T3是一项很重要的基本功。而18分钟升T3，就是快攻打法的入门标准。

发展的关键是工人流

主厂升到T3，需经过两次升级，从T1到T2需500粮食，从T2到T3需800粮食和200水晶。要尽快凑齐所需的资源，关键在于如何分配工人们做事，也就是工人的流向问题。随着进程的展开，资源采集的重点会相应变化，这时候就应该调整工人的比例，顺应形势的要求。在具体操作中，有三个方面需予以明确：一是没必要去研究与战术意图无关的科技，甚至完全可以不研究科技；二是资源不是用来囤积的，这是新手常犯的毛病，将资源用掉是紧张刺激的对战在早期的不二法则——不管是用在升级，还是用在出兵上；三是减少微操作的原则，比如分配了一个工人种田，就让他一直种下去，不要临时想起什么事情就扯上他去建某个设施，然后再从主厂出工人去补位，这种手忙脚乱的做法是不可取

的，从一开始就尽量养成有条不紊的好习惯。

免费的粮食

在游戏最初的T1阶段，最重要的资源当属粮食。一方面必须不断出工人去采集资源，另一方面每个工人要耗费50的粮食，还需凑齐升级所需的粮食，因此供需矛盾相当突出。虽然种田能提供稳定的粮食来源，但这需要耗费木碳，因此充分利用场景中的“免费”粮食资源，就显得非常重要了。采果子和打渔的确是免费的粮食，不过采果子得粮食的速度慢，而临海打渔则难以保证稳定的供应，因此两者只能成为早期稍好于种田的选择。T1里最好的粮食来源就是打猎，这可分为三种情况。一是Nerf、Bantha这两种动物很容易驯化，只要部队经过它们旁边就可供你指挥，将它们调回主厂边供工人们宰杀，是早期获取免费粮食的最佳途径，它们就类似“帝国2”里的绵羊和火鸡；二是Eopie、Kaadu，它们常成群结队，遭攻击时不还手，因此当看到一群此类动物时在其中央建粮食加工中心是不错的选择；三是Ronto、Dewback、Falumpuset、Wild Fambaa甚至mynock这些动物，当遭工人攻击时会还击，相当于“帝国2”里的野猪，最好用引猪法将它们引到主厂边宰杀，操作方法是：调1名工人去攻击动物，开两枪后立刻往回走，让他驻扎进主厂；动物将一直跟过来，到主厂附近时让5-6个工人围攻之，最后记得放出驻扎进主厂的工人。显然，引猪法需耗费相当多的微操作时间，不过为了节省宝贵的木碳，值得！

18分钟升T3

假设在一幅免费粮食多的场景，让我们一起来看看如何在18分钟升到T3（如果因免费粮食少，那么进程将因需要早点种田而往后推一点）。按标准的起始3名工人、1辆侦察车，操作进程如下：建4座房子，侦察周围的动物或果子，主厂出4个工人，和最初的3个一起采集免费粮食，使得凑齐50个粮食的时间短于主厂出一名工人的时间，保证工人能持续不断地出；让第8-13名工人去伐木，先是主厂旁边的零星树木，再找片安全的树林就近建伐木中心；其后的工人转为采粮食，寻机在果子旁或动物群中建粮食中心；视剩余的免费粮食的情况和木碳的供应，从第20个人口开始考虑种田，指导思路是不能让工人闲着，并尽快建起能量柱。能量柱的位置很有讲究，它的影响范围不仅应覆盖主厂、粮食中心、伐木中心，而且最好能覆盖到将来的铁矿中心或水晶中心。最后2名工人可以去采水晶，暂时不必建水晶中心。当人口达25时，等待升级T2，大概到9分半就可以点下升级按钮了。抽调几名采粮食的工人，改去伐木，并逐渐在主厂周围种上8-10片田。进入T2后，只要木碳足够，就马上建T2级的设施，比如战争中心和机甲工厂，具体视战术意图而定。等资源达到升级要求，即可往T3升。象以上这种毫无作战压力分神的纯发展，实际上只需15-16分钟就可以升到T3了，根本无需18分钟。

快攻的实施

以上的发展路线只是一个很简单的举例，如果和具体的快攻战术结合起来，对微操作和工人流的要求就要复杂些。比如T1快攻，不仅要求


采集铁矿与水晶矿。


反抗联盟建设景象。


防御敌人的猛烈进攻。


反抗联盟的围墙。


步兵升级到了repeater trooper。


由于纳布倚重水晶，所以应尽早去捡Holocron。


电脑AI简直笨到家了，瞧，他们只管往目标走。


sith master相当抗打。

先建好步兵中心，而且它的建造位置也是大有讲究的，是建在敌基地外、半路途中、还是自己家里？而资源的要求也就跟着不一样了，你可能就需多分配几个工人去采木碳以便能多出几个兵。一般T1快攻是指在升级至T2的过程中，将所有的剩余粮食都用在出兵上，所出之兵到敌基地去看住对手的伐木中心。又比如T2阶段的塔暴快攻，其实施与T1快攻类似，不过早点派工人采铁矿会有好效果。在T1的蓄粮过程中派1-2名工人前往敌基地外，建步兵中心，出步兵（闲着的工人可去建栅栏围对手的矿），等进入T2，马上在步兵护送下，让前置的工人在敌伐木中心旁建防御塔，并环绕着敌基地继续建，并使防御塔能够相互呼应；若遭攻击，则将工人驻扎进塔里，让步兵与防御塔消灭敌人；接着派步兵围着敌主厂转，打击其周围的工人。注意过程中将步兵升级。用此招可轻松击败Hard级的电脑对手。

快攻的分类

从T2塔暴快攻就可看出，为了预定的战术意图，需有针对性地多采集相关资源。我们必须明白，既然是打快攻，就不能面面俱到，如果胡子、眉毛一把抓，那就慢了。因此，通常所说的18分钟升T3，并不是让你在那纯粹的发展，而是必须照顾到有所军事行动或相关的准备（比如一到T3就凑齐建要塞所需的铁矿）。一般来说，T1阶段的快攻选择非常有限，通常只有步兵快攻与骑兵快攻之分；到了T2，选择就多了，前面所介绍的塔暴是一个，也可以用纯粹的步兵或骑兵，而机甲快攻、杰迪快攻均可实施；及至T3，快攻战术就更加丰富了，比如战机快攻、冲城车载兵快攻、杰迪骑士快攻等。当然，所有行动必须要快才行，比如在21分钟就凑齐6架战斗机、2-3架轰炸机飞临对手基地，而他可能因防御你的机甲快攻而没什么防空力量，那么无疑就是灭顶之灾了。

战术的变化

早期的T1快攻和T2快攻往往并不一定能灭掉对手，但至少可以牵制住其经济，令对手将大量资源耗费在防御上，这就为你在T3的致命打击创造了便利。这就是更深入的战术变化方面的内容。电脑AI之所以笨，就是因为其战术缺乏变化，容易被人所摸透，而人的头脑是活的，在水平相当的人的单挑中，战术变化是相当普遍的。比如，你可以先打一个小型的T1快攻，引诱对手防备你后续的T2快攻，而你却直奔T3，转为冲城车快攻了。因此，为了预测对手的行动，侦察敌基地的情况是相当重要的，如果对手大量伐木，那么很可能要打机甲快攻，如果猛采铁矿，则有可能是塔暴快攻，等等。一般来说，从步兵快攻转到机甲快攻是相当方便的，他们共享战争中心里的某些科技和耗费相同的资源类型，而从步兵快攻转到战机快攻就不那么容易了，因为战机是消耗水晶矿的。从以上种种，诸位应该可以看出，攻击方是占有优势的，因为总能逼迫对手来琢磨、猜测自己要采取什么行动，一旦诱惑对手猜错了，后果就是致命的（当然，大不了输一局），因此，先下手为强是进阶级玩家的指导思路。

兵种简析

当对手派5-6辆Pummel（冲城车）快攻到你主厂时，该怎么办

呢？用步兵和战斗机围攻它们吗？那你就准备接受大部分设施被摧毁的厄运吧，因为Pummel对远程射击的防御力奇佳。这时候对兵种相克规律的了解就至关重要了。步兵中，普通步兵（Trooper）的作用比“帝国2”要强大得多，当它们升级到Repeater Trooper并在步兵中心研究了增加射程的科技后，其8格的射程和不错的攻防能力使之可以担当几乎所有文明在T4的主力炮灰，它是克骑兵的。骑兵的优势在于速度快，适合冲击敌机甲和重武。Grenadier（投弹兵）是个有趣的新兵种，在防御T2的机甲快攻中能发挥有效作用。

机甲型兵种中，Strike Mech（打击机甲）克步兵，Mech Destroyer（机甲杀手）克其它所有机甲、重武，Assault Mech（攻击机甲）是非常强大的进攻型兵种，不过相当昂贵。重武兵种的作用都相当明确，Artillery（火炮）适合打击建筑和集结在一起的敌人，Pummel在撞毁敌设施用途上效果最佳。至于防空兵和移动防空车，它们当然是用于对空的了。空军中，战斗机（Fighter）适合打击地面部队，轰炸机当然是克建筑设施的了，对机甲效果也不错。海军就不介绍了。

Jedi/Sith（杰迪/西斯）很强大，适合对付所有地面部队和设施，在升到Master后尤其难打，可以说，如果有20个Jedi Master冲过来，是没什么能够挡住他们的。而主厂的Medic（医疗兵）可以为步兵、Jedi、骑兵等生化型部队加血，要塞里的赏金杀手则可以克制jedi/sith，cannon（加农炮）是远程攻击敌基地的好武器，至于要塞里的特殊兵种，当然就更重要了。

六大文明简析

银河帝国地面部队的综合实力最强，其独特兵种暗黑士兵（Dark Trooper）既便宜又好用，与Mech Destroyer对抗也不逊色；机甲是它的真正强项，拥有独特科技和文明奖励（机甲科技的研究费用减5%）；重武和Sith也都拥有几乎完整的科技研究，但空军和海军就差强人意了。整体来看，银河帝国的优势在于在陆地战中充分发挥出战术的灵活性和多变性，不过在T1阶段它比较弱。

贸易联邦的强力兵种是机甲和舰船，但它的木碳采集效率要慢20%，而且起始木碳少25个，因此到后期若以机甲为主力需多补农民去伐木；作为补偿，它不需要建房子，这就为它打早期的快攻提供了便利，尤其是T2中就有Neimoidian Endorsement科技，使塔暴快攻更容易施展。其特殊兵种是Destroyer Droid，一种比Strike Mech还强大的机甲化步兵，价格较贵，在防空力量配合下可成为后期的作战主力。

反抗联盟的优势在于空军、步兵和Jedi。空军拥有能有效打击机甲的独特兵种Air Speeder（超速战斗机），Repeater Trooper则在独特科技Tougher Armor的支持下，在六大文明的步兵中排名第二。而其海军较平庸，机甲和重武则属弱项了，好在工人一次采粮量多5%的文明奖励与它们没多大关系，这一条在免费粮食少的场景（比如Asteroids）上凸显优势。总的来看，它适合打包括机甲快攻在内的多种快攻，战术灵活性强。

纳布是一个高度依赖水晶矿的文明，其强项——空军、jedi、特种骑兵Royal Crusader都大量消耗水晶矿，幸好有水晶采集速度快10%的文明奖励作为补偿。它的独特科技多且相当有用，使之能迅速建立最强的空军，而Royal Crusader在全升级、全研究下满血值高达500，使任何喜欢用机甲的对手都不得不顾虑三分。纳布的海军也很不错，


纳布陆空结合，淹没敌营。


艾沃克族的建设景象。


repeater trooper与AA Mobile联合推进。


Berserker围砍敌要塞。


冈根族内政景象。

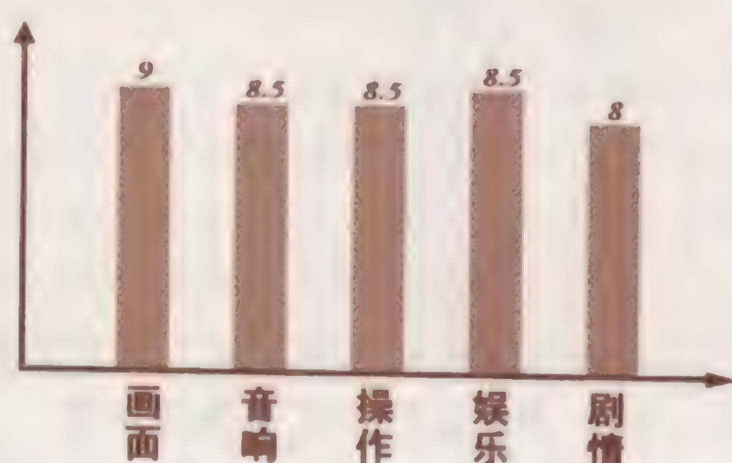

冈根族的特种兵farmbaa是一座移动护盾站。


将特殊兵种分散布置于机甲军团中。

总评 87



制作	LucasArts	发行	电子艺界
载体	CD×2	类型	即时战略
语言	英文	环境	Win9x/2000/Me



而步兵、机甲和重武则只适合用于T3或更低阶段。因此它适合在早期发动各种快攻、T3战机快攻以及海战场景。

艾沃克族似乎又是一个错位的文明，独特科技和文明奖励（T3、T4下伐木效率+5%）都有利于机甲，偏偏它的机甲弱，步兵、重武和空军才是优势所在，海军和Jedi则比机甲还弱。步兵是所有文明中最强的，其独特兵种Berserker甚至能以2:1抗衡Jedi/Sith；Forest Vision令重武射程+2简直太爽了，使得Repeater Trooper+火炮+防空车的组合相当完美，只需提防Assault Mech。总之，它适合对抗所有其它文明（以T1快攻对付银河帝国）。

冈根族是唯一可以在水上开渔场的文明，它的海军也是所有文明中最强的，造得又便宜又快；机甲兵种也很强，可与银河帝国的相媲美，尤其是其独特兵种Farmbaa Shield Generator（耗铁矿），相当于一座移动护盾站，分散夹杂于机甲大军中即可使部队持续作战能力大涨。它的重武也强，拥有全部科技和一项独特科技；步兵一般，空军和Jedi则是弱项。显然，机甲和重武的配合是冈根陆战的理想搭配，海战则更是拿手好戏。

◆六大文明独特科技列表

文明	独特科技	参考译名	研究场所	出现阶段	效用
银河帝国	Altered Bargains	讨价还价	空间港	T4	消除任何交易费
	walker research	行者研究	机甲工厂	T4	消除攻击机甲的最低盲区射程
贸易联盟	Market Control	市场控制	空间港	T4	资源交易无需交税
	Insider Trading	内部交易	空间港	T3	所有研究耗费-10%
	Neimoidian Endorsement	背书机制	空间港	T2	所有建筑成本-5%
	Fusion Extractor	熔解提炼	采铁中心	T4	采铁速度+50%
反抗联盟	tougher armor	坚硬护甲	战争中心	T4	所有步兵兵种+20点血
纳布	Advanced Engines	先进引擎	空军基地	T4	空军飞行速度+10%
	Battle Armor	战斗盔甲	要塞	T3	要塞出的所有部队+33%的血
	Shielding	护盾	要塞	T4	给Royal Crusader加上护盾
	Taxation	税收	要塞	T4	所有军事型兵种的训练成本-10%
艾沃克	Jet Packs	快速缩放	要塞	T4	Berserker移动速度加快10%
	Self Regeneration	自愈	主厂	T4	步兵与Berserker的血+30点，伤者可缓慢自行愈合
	Wookie Ingenuity	精巧	机甲工厂	T4	机甲型兵种的成本-15%
	Forest vision	森林视觉	重武工厂	T4	火炮与防空车的射程+2
冈根	creature training	驯兽术	重武工厂	T4	强化重武兵种的相关能力
	creature armor	动物盔甲	机甲工厂	T4	机甲兵种+10%的血
	farseein binoculars	望远镜	步兵中心	T4	步兵视野及射程+2
	faster growth chambers	快速生长	战争中心	T4	舰船建造速度快20%，成本-20%

更正

《三国群英传III》武将技修正

由于Cross的工作疏忽，在《大众软件》第6期《三国群英传III》攻略中错登了《三国群英传II》的武将技列表，在此特向各位玩家、读者致歉，现将正确的武将技列表刊登如下：

编号	名称	技力	功勋	使用限制
1	飞箭	15	180	无限制
2	拒鹿角	15	180	水上
3	地泉	15	180	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
4	命疗术	16	240	无限制
5	赤焰	16	240	雪地雨天下雪
6	刺轮	16	240	平地草原
7	雪崩	16	240	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
8	御飞刀	17	320	无限制
9	地雷	17	320	水上雪地
10	雷击	17	320	晴天
11	炎龙	17	320	水上雪地白天
12	后伏班阵	20	400	平地山地沙漠
13	落月弓	18	400	白天
14	连弩	18	400	无限制
15	尸兵	18	400	白天黄昏
16	火箭烈	24	500	雨天下雪
17	拒鹿包围	24	500	森林山地
18	地泉冲	24	500	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
19	赤焰燃	26	600	雪地雨天下雪
20	刺轮攻	26	600	平地草原
21	雪崩剧压	26	600	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
22	地雷火	28	700	水上雪地
23	雷击闪	28	700	晴天
24	炎龙无双	28	700	水上雪地白天
25	后伏排阵	35	800	平地山地沙漠
26	连弩激射	30	800	无限制
27	食尸兵	30	800	白天
28	辎辒车	30	800	无限制
29	火箭天袭	32	900	雨天下雪
30	鹿角十重	32	900	沙漠水上
31	地泉鲸浪	32	900	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
32	赤焰火海	34	1000	雪地雨天下雪
33	刺轮涛击	34	1000	平地草原
34	雪崩怒冲	32	900	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
35	炎墙	36	1200	水上雪地
36	地雷星火	36	1200	水上雪地
37	雷光炟狱	36	1200	晴天
38	炎龙参上	36	1200	水上雪地白天
39	后伏连阵	48	1400	平地山地沙漠
40	连弩狂涛	38	1400	无限制
41	食尸兵阵	38	1400	白天
42	驷辎辒车	38	1400	无限制
43	炎龙四海	45	2000	水上雪地白天雨天下雪
44	长枪突击	46	2200	森林沙漠水上雪地
45	炎墙烈烧	48	2400	水上雪地
46	黄龙天翔	50	2600	无限制
47	五雷轰顶	46	2200	晴天
48	炎龙舞华	54	3000	水上雪地白天
49	大地狂啸	58	3500	水上雪
50	狂雷天牢	58	3600	晴天
51	天地无用	65	5000	无限制
52	天崩地裂	65	5000	无限制
53	突石	16	180	城寨城墙街道宫殿帐棚
54	冰柱	16	180	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
55	旋风	16	180	森林山地
56	八面火	17	240	雨天下雪
57	鬼戟	17	240	无限制
58	滚石	17	240	草原森林沙漠水上雪地街道宫殿
59	太极门	18	320	白天黄昏
60	落石	18	320	无限制

编号	名称	技力	功勋	使用限制
61	神剑	18	320	夜晚
62	地茅刺	18	320	沙漠水上
63	连弓	19	400	无限制
64	伏兵班阵	20	500	山地沙漠
65	驱豹	19	400	水上雪地城寨城墙街道宫殿
66	龙炮	20	600	无限制
67	火牛阵	20	600	水上雪地白天雨天下雪
68	神鸢	20	600	雨天下雪
69	旋灯	22	600	白天
70	落日弓	22	600	夜晚
71	半月斩	28	800	无限制
72	突石剑	28	800	城寨城墙街道宫殿帐棚
73	冰柱霜	28	800	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
74	龙旋风	28	600	森林山地
75	八面火转	30	1000	雨天下雪
76	伏兵排阵	35	1500	山地沙漠
77	冲车	34	1200	森林沙漠水上
78	八门金锁	34	1200	无限制
79	炎兽	36	1400	无限制
80	太极华阵	34	1200	白天黄昏
81	生死门	36	1400	白天黄昏
82	地茅乱刺	36	1400	沙漠水上
83	迫击龙炮	36	1400	无限制
84	滚石剧压	34	1200	草原森林沙漠水上雪地街道宫殿
85	回天术	28	1000	无限制
86	井阑立	40	1800	水上
87	旋灯火	38	1600	白天
88	神剑闪	34	1400	夜晚
89	神鸢弹	36	1800	雨天下雪
90	火牛群舞	36	1800	水上雪地白天雨天下雪
91	驱豹冲	34	1200	水上雪地城寨城墙街道宫殿
92	炬石轰	32	1100	雪地雨天下雪
93	心剑	40	1600	无限制
94	三日月斩	38	1800	无限制
95	突剑四方	36	1400	城寨城墙街道宫殿帐棚
96	冰柱群锋	36	1400	平地草原森林山地沙漠城寨城墙街道宫殿帐棚
97	滚石怒冲	40	2000	草原森林沙漠水上雪地街道宫殿
98	茅刺遍地	40	2000	沙漠水上
99	驷冲车	50	3000	森林沙漠水上
100	炎兽杀阵	50	3000	无限制
101	分身斩	50	3000	无限制
102	八卦奇阵	50	3000	无限制
103	神剑闪华	40	2000	夜晚
104	井阑冲阵	50	3000	水上
105	高射龙炮	50	3000	无限制
106	三圣华斩	50	3000	无限制
107	龙卷旋风	38	1600	森林山地
108	火牛烈崩	48	2400	水上雪地白天雨天下雪
109	剑轮舞	52	3200	无限制
110	地狱之门	52	3200	白天
111	驱豹突击	48	2400	水上雪地城寨城墙街道宫殿
112	集火柱	52	3200	无限制
113	伏兵连阵	48	3000	山地沙漠
114	旋灯怒张	54	3400	白天
115	神鸢空袭	50	3000	雨天下雪
116	炬石炼狱	46	2600	雪地雨天下雪
117	日月轮斩	52	3200	无限制
118	心剑齐发	58	4000	无限制
119	铁骑突击	56	3800	无限制
120	神鬼乱舞	58	4000	无限制
121	剑轮斩	60	4200	无限制
122	五岳华斩	60	4200	无限制
123	飞龙在天	62	4500	无限制
124	神鬼共愤	65	6000	无限制
125	鬼哭神号	70	6000	无限制



母巢之战 TERRAN篇

109战术全面改进

维《母巢之战》108版本为玩家广泛接受之后，暴雪又于2002年2月推出了它的109b版，使得这款即时战略游戏中的巅峰作品更为完美。

在109b版本中具体的改变包括：

1.修正了多个录像时的错误。

2.修正了Protoss与Terran胜利和失败的背景屏幕。

3.增加了通过UDP协议的局域网游戏。

4.修正了Windows 2000的连接问题。

5.在游戏过程中掉线一律判负。

与108版本相比，109b版本在数据上并没有做出太大的改变，看来暴雪对游戏的平衡性已经很满意了。109b只是针对108的一些Bug进行了修正，尤其是最后一条，主要针对的是在战网的比赛中，由于形势不利而妄图拔“猫”下线，以维系战网中游戏排名的作弊方式，使得游戏的公平性得到了改进。另外，由于108版本平衡性的大幅度调整之后，人族的实力得到了加强，因此，人族的战术和打法有了很大的变化。下面笔者就以人族为例，来分析从107版本到108、109b版本中战术的演变。

■北京 张宇



双兵营开局建筑范例。



对抗飞龙防御建筑摆放范例。



在前期面对狗和飞龙的组合，坦克显得一无是处。

TvZ 3兵营机枪兵人海战术

在TvZ的战斗中，双兵营压制是人族玩家普遍采用的开局。它的具体流程是8SCV房子——10SCV兵营——12SCV第2个兵营——14SCV第2个房子，之后开始不停地出机枪兵，然后是采气站和步兵研究所，升级兴奋剂，在拥有1队机枪兵和4个左右护士的时候进攻，最后用大量坦克配合机枪兵解决战斗。但是，在108版本推出之后，随着血池的建造资金涨价为200和潜伏者研究经费增加到200/200，使得虫族出潜伏者的速度被大大拖延了。即使采用单基地速出潜伏者的打法，在潜伏者孵化完成时，对方的机枪兵也已早早地压到了你的家门口。一个控制良好的人族通过且战且退的方法来拖延虫族潜伏者前进的速度，等虫族把战线压到对方基地门口时，人族的防空塔和坦克应该已经严阵以待了。为了避免早期被人族过分压制而导致的经济劣势，目前的大部分虫族选手在面对人族时，都开始采取双基地飞龙转潜伏者的战术，利用早期机动性强的飞龙骚扰，限制人族早期的进攻和扩张。

面对数量形成一定规模的飞龙，双兵营所能提供的机枪兵的数量别说不足以对敌人构成威胁，连自保都难。但是在早期修建过多的防空塔又会减缓你发展的速度，针对这种情况，韩国的TheMarine、SlayerS_'BoxeR'等著名玩家，开始普

遍采用一种新型的机枪兵人海战术，并且在实战中取得了不错的成绩，下面笔者就把这一战术的要点逐一进行分析。

9SCV房子——11SCV兵营——13SCV第2个兵营——15SCV第2个房子，之后开始不停地出机枪兵。在这里笔者想说一句，在8SCV时造房子看上去似乎把资源配比得很合适，但事实上一个SCV在前期的作用和后期是有着天壤之别的，所以笔者更倾向于9SCV房子的开局，并且优先生产SCV，主基地SCV的不停产出，会带给你一个坚实的经济基础。采取飞龙战术的玩家，通常都会很早扩张以保证充足的气体来源，并且在分基地建造3~4个地刺塔来提供初期的防御，加上少量的狗，他们足以顶住你前期的机枪兵+护士Rush，所以当你遇到这种情况时切勿急于进攻，而是要用雷达侦察一下他的主基地。经验丰富的虫族玩家，往往喜欢把飞龙塔建在分基地或者其他隐蔽的地方，所以一旦你发现敌人的主基地中没有刺蛇窝，就可以基本确定他要出飞龙了。

此时千万不要把部队驻留在虫族门口，因为飞龙即将来到你的基地。你要把所有的机枪兵撤回来，同时暂缓坦克的生产，马上建造工程湾和第3个兵营。工程湾完成后升级机枪兵的+1攻击。也许某些玩家喜欢先升级防御，因为他们认为潜伏者的伤害是20，而机枪兵的生命值是40，如果有了+1的防御，潜伏者杀死一个机枪兵所需要攻击的次数，就由原来的40/20=2次变成了现在的40/（20-1）=2.1，即3次。可事实上当虫族的潜伏者超过3个时，+1的防御就没什么实际意义了；而拥有+1攻击力的机枪兵在兴奋剂的辅助下攻击力近乎成倍地增长，可以轻松地消灭脆弱的小狗和飞龙，有力地对抗敌人的骚扰。大多数情况下，虫族都会转型为潜伏者+刺蛇并且继续扩张，你进攻的最佳时机到了——在部队行进的时候要注意，一定要保持密集的队形以免首尾不能相顾。大部分的虫族都喜欢把部队散落在地图的各处进行夹击，为了避免被敌人合围，最好先用一个科技船在行军路线上侦察一下，一旦发现小股的埋伏部队，马上吃兴奋剂冲上去迅速解决。进攻的同时别忘了在你的副块矿张，只要你能把对手限制在两矿域之内，在同样的资源下，胜利的必将是人族。


随着对手转为潜伏者，你要立刻用坦克压制。


利用科技船的辐射打乱敌人的埋伏阵形，为大部队的进攻铺平道路。

TvT 如何打开僵局

TvT的战斗是漫长而枯燥的，除了要考验对战双方的技战术水平外，对两个人的心理素质和判断能力也是极大的挑战。在早期的TvT中，最流行的莫过于双飞机场的隐飞战术。8SCV房子——10SCV兵营——12SCV采气站——14SCV房子——16SCV坦克场，然后连造两个飞机场出隐形飞机。通过隐形飞机达到控制的目的，占领资源优势，最后用大量的隐形飞机把敌人推爆。但是，108和109b与107不同的是，防空塔的建造经费由原来的100改为现在的75，且巨人的视野+1。这使得人族可以在早期就拥有数量众多的防空塔，巨人的视野增加也使他们能更早地发现对方的空军而比原来多射击一次。人族防空能力的大大增强，使得隐飞Rush的战术不再适用，加之108中人族的运输机速度加快，让隐形飞机的空中拦截变得更为困难。

在看过大量国外选手的录像并与国内选手的切磋中，笔者总结出了一种适应性更强的战术。与107的开局一样，在坦克场完成之前，建造顺序并没有大的改变；但是坦克场完工之后，不是造两个机场，而是同时造飞机场和机械研究院，并且给坦克场添加附属建筑。之后在附属建筑中升级坦克的攻城模式，造一辆坦克。此时飞机场和机械研究院基本完工，给飞机场添加附属建筑，并在其完成之后马上造一架运输机，坦克场里造两个巨人，如果你对时间把握准确的话，应该是第2个巨人和运输机同时产出。让运输机装上两个巨人和一辆坦克，对敌人进行骚扰，同时升级机器人的射程和机械化部队的+1攻击。要注意的是，你的运输机应该尽量避免选择两人之间的最短路线而适当地绕个小圈子，以防和敌人的隐形飞机遭遇。如果你的对手是一个出隐形飞机的玩家，这次空降就很可能给他造成致命打击。部队降落点的选取很关键，坦克的炮火要能覆盖敌人的矿区，巨人hold在坦克四周，保护坦克不被对方的隐形飞机攻击。如果对手利用坦克扩张，你的飞机场要继续制造运输机，并且生产更多的巨人。一般情况下对手都会在门口的分矿扩张，2架满载坦克和巨人的运输机，加上两个修理和建造防空塔的SCV，可以完全控制敌人分基地后面的高地。同时你也要防止


TvT的单坦克场开局。


巨人的对空能力能保护坦克不被隐形飞机攻击。


通过空降控制敌人分基地的高地。


钢筋混凝土般的防守会让进攻方吃尽苦头。


利用大和舰配合坦克撕开敌人防线。

对手以其人之道还治其人之身，在扩张的时候，要把一个建筑飞起来照亮分基地后面的高地，并且在下面布置2~3辆坦克防守。

如果对手比较注意对基地的防守，战斗就将进行到中后期，此时双方都会拥有大量的坦克以及丰富的资源，任何一方都很难打开突破口，那么我们就要请出终极武器——大和舰了。与107相比，108和109b中的大和舰建造时间由原来的160减少到了133，整整27个单位的时间带来了翻天覆地的变化。大和舰的生产时间不再像以前那样漫长，而且由于它所需要的人口上限也由107版本中的8降到了6，使你能轻松拥有数量众多的大和舰而完全不必担心人口问题。在拥有8艘左右的大和舰后，你所要做的就是不停地把战线前移，利用大和炮轰击敌人前沿防守的坦克，并且让你的坦克不停地推进，将敌人彻底控制在狭小的区域内。此后，你要做的就只是不停地积蓄大和舰和等待敌人退出了。

笔者原来也以为大和舰在实战中是不折不扣的废物，但现在发现，在同水平的人族之间，它几乎是最好的、也是唯一能打破僵局的利器。


=A.G=Deep 的双基地开局。


前期想尽一切办法拖延敌人的龙骑士出击。


用少量机枪兵对抗龙骑士Rush。

TvP双基地开局

在2001年的WCG电子竞技大赛中国区预选赛上，AG战队的MTY和Deep开创了一种新的打法。这是一种不同于原有TvP的新思路，下面我就把这种“双基地扩张”战术向大家做一个简要的介绍。9SCV房子——10SCV兵营——12SCV房子把路口堵死，不停地出SCV直到你有400个水晶，在主基地旁边造下第2个基地，兵营里开始生产机枪兵。把机枪兵放在堵路口的房子外面，让他们站成扇形，利用高地的优势和狭窄的路口，可以抵御初期的少量龙骑士，直到你的坦克出现。在108和109b中，龙骑士的生产速度被减慢，这使得被龙骑士Rush的风险大大减小。此时第2个基地应该已完工，和另一基地一样，它的作用是大量生产SCV。在有了100气体之后马上造坦克场，随即建造工程湾和步兵研究院。探路的农民要在对方的基地侦察，直到他的第1个龙骑士走出兵营。无论他选择运输机+金甲虫还是黑暗圣堂武士，你都要在门口和主基地各造至少1个防空塔。在拥有3~4辆坦克后，你的防守基本巩固了，把你后来建造的基地飞到副矿，同时从主基地调集12个以上SCV到分基地采矿。由于你一直在用两个基地产出SCV，其数量会多得难以想象，所以在扩张的同时，你的两个基地会同时达到满负荷运转，在资源上迅速地赶超对手。

接下来到出兵的时候了，补上2~3个坦克场，不停地出坦克；一架运输机带上两辆坦克四处骚扰敌人的分基地，正面则用坦克采取阵地式推进。一旦被人族站稳脚跟，神族再想翻身可就难上加难了。使用这一战术有几点需要注意：

首先，前期能否防住敌人的龙骑士Rush是取胜的关键，必要时连SCV也要参战，通过修理堵口的建筑来拖延时间，坚持到坦克出现。

其次，在主基地修建一个其火力能覆盖整个矿区的防空塔是必须的，在它附近放置一辆坦克可以有效对抗空降金甲虫。但是由于一个防空塔不足以在敌人降落之前击落它的运输机，所以也就不排除敌人舍弃运输机，强行将金甲虫降落到坦克附近的情况发生。此时切勿让SCV一拥而上，迅速让采矿的SCV撤离并且调1~2个SCV来修理坦克，直到第2辆坦克消灭对手的金甲虫。

最后，在推进时要在坦克阵地周围均匀地布置防空塔，以免敌人采取空降狂徒到坦克旁边，配合正面部队内外夹击来冲破你的封锁线。

有关人族的战术就暂时讲到这里。其实任何一种战术的实施都需要冷静的头脑和严谨的操作，只有活学活用，才能让这些死板的战术真正成为你取胜的手段。

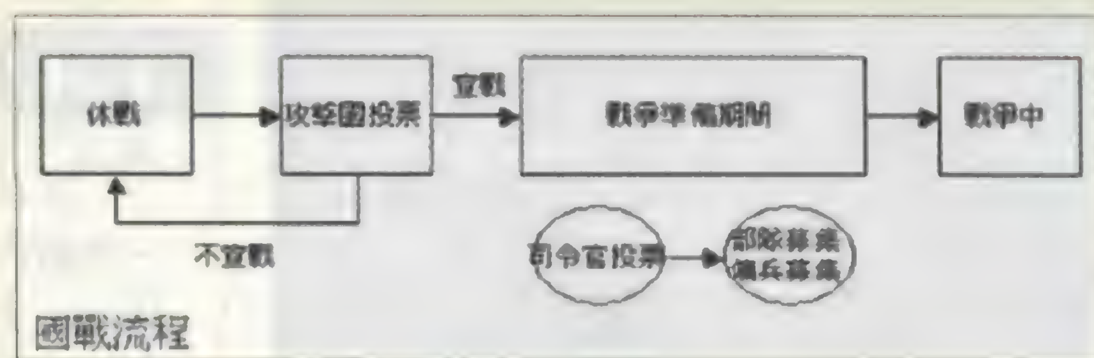


亲历龙族之国战

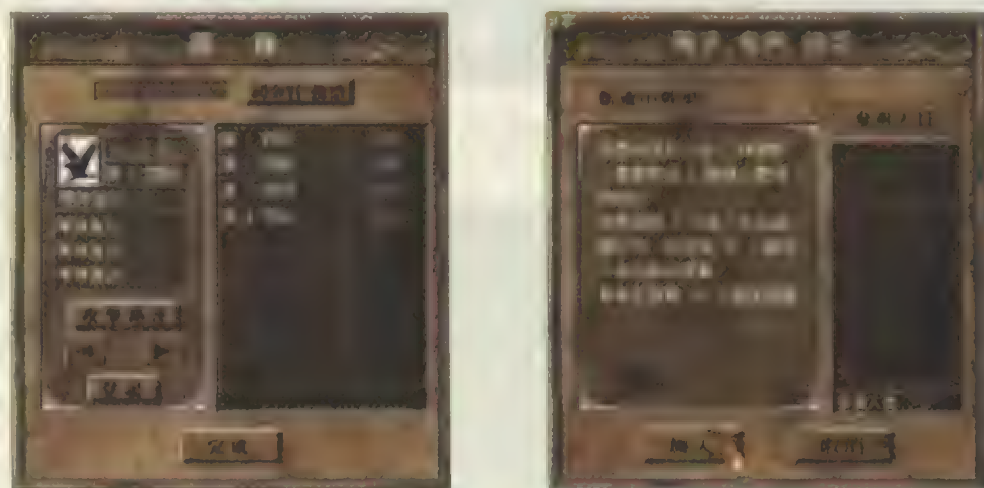
QIN LI LONG ZU ZHI GUO ZHAN

■MYST ·天才菜鸟&八神天

经过改动后，0.69版本的国战有了全新的变动。顾名思义，国战就是游戏中国家与国家之间的战争，其场面之庞大和战争之壮烈，一直是《龙族》最吸引玩家的亮点之一。国战可分为休战期间和战争期间，目前内地服务器是每个星期才进行一次国战。由于一般周末玩家上线人数较多，因此国战大多都是选择在周末举行，以便双方都能在短时间内调集到足够多的兵力展开。国战共有3个战场，按照顺序分别为断魂山、烽火平原、白骨岛。国战一般都是由系统发动，玩家可以从今日要闻界面中得知战争开始的时间，以便提前做好准备。国战发动后，并不能立即投入战斗，而是需要玩家投票决定是否正式发动。只要投票时间一到，在个人接口上原本为“任务”的按钮变成了“战争管理所”按钮。没错！从0.69版开始，所有的战争相关功能几乎都要从这个接口来操作，别忘了喔。打开“战争管理所”，点击战争参与投票，选者同意战争。只要同意开战人数超过一定数量，那么投票时间一结束，国战立即发动进入战争预备期，可以进行部队编成。国战时首先要进行部队编成，在战争管理所的部队编成接口可以清楚地看到所有的参加人员都编成4个部队。由于部队的人数限制，所以只有60级以上的玩家才能参加，幸好笔者刚刚61级，于是得以如愿。每一部队的部队长是由第1个加入部队的人担任，笔者的手脚没那么快，只好当手下。每个部队长可以设定本部队的攻击路线，部队募集时间为1小时。在战争的预备期间，无论是防守方或是进攻方都不再能提前进入战场，这样将有助于双 方之间的平衡。



国战流程图。



国战时的队伍编成及战争投票菜单。



战场画面。

国战前的准备

当顺利通过投票后，系统便会让各位玩家在一定时间内做好战斗的准备。在这段时间内，队伍中的玩家之间可以约定一些简单的话语交流表示方式，方便在混乱的战场上给其他队员提供信息和寻求帮助。常见的表示方式有：

+：代表需要祭司使用法术恢复生命值。

3：代表需要武器加持、祈祷等辅助攻击法术。

2：代表需要绝对障蔽、排除危险等防御法术。

9：救命的意思，一般都是已经倒下的战士们在变成幽灵的瞬间说出的。

只有熟悉这些常用的话语交流表示方式，才能在混乱的战斗中

拜索斯和杰彭两国宿命般的战争，因结界石而停滞。虽然勉强避开了战争的危险，但是拜索斯和杰彭仍是宿敌的关系，嗅不到一点和平的气息。结界石的制约消失，战争又持续地进行，看不到终了之时……

期待已久的《龙族》0.69++版经长久的测试和下线维护后，终于正式出现在玩家的面前，玩家在最新版本的《龙族》中能够以全新的姿态来迎接新一轮的大型国战，领略来自国战的独特魅力。《龙族》自0.69版后，开放了全新的国战形式，现在，请摆脱掉之前在大草原混乱打斗的记忆，听听下面要说明的最新国战方法，你将会对“国战”有着更深刻的期盼和体验！



紧张巷战。



气势磅薄的战场。



战争开始。

奋勇杀敌的同时保全自己。队员之间还能再制定一些大家都熟悉的语言来交流。每个队员都需要遵从队长的安排，如在战斗中每个人所在的位置，不同职业的角色在作战时主要发挥什么作用，采用什么样的战术等。

出战之前，恢复类的药品是不可缺少的东西。战士职业的玩家限定只能购买两页的红色药水，蓝色药水则没有购买的数量限制，食物只允许每人携带8样。另外，进入国战区域还有其他的限制。如限制了最强武器的级别以及物品的耐久度，祭司救人的时间也将受到限制，而这些限制也只有在进入国战区域才生效，离开此区域将变回原有的状态。

国战中各职业的战术

1.战士

由于国战系统限制只能Level 60以上的玩家才能参与，所以这个级别以上的战士都是十分强大的。作为近身战斗的战士，除了拥有高人一等的攻击力外，最为重要的是他们的生命值是所有职业中最高的。有了超高生命值的支撑，战士们才能冲在战场的最前端，经受各种攻击而屹立不倒。国战中的战士，没有什么特别的打法，只管上前杀敌便是，不过在奋勇杀敌的同时，需要注意自己的生命值。一旦出现生命所剩无几的情况，那就使用事先准备好的药水来恢复，也可以吩咐祭祀来帮助，但毕竟那需要花一些时间，还是自己用药水恢复较为保险。除了保全自己外，另外一个就是要让友军的祭祀或法师来给自己附加一些能够额外增加攻击力或者防御力的辅助法术，如祈祷、武器加持……如果是魔战士或圣战士，可以依照情况的不同来为自己或其他的战士给予法术的帮助。总而言之，战士是战场上的主要战斗力量，没有他们参与的战争不能称之为“战争”。

2.弓箭手、盗贼

也许有人说弓箭手和盗贼在国战中无法发挥出太大的作用，事实恰恰相反，在国战中是无法缺少弓箭手和盗贼的。弓箭手和盗贼同样是使用远程武器来进行攻击，正因为这样，才使得他们变得重要，只有他们才能击中躲在远方施法的祭司和巫师。国战中往往是最前端充斥着攻击国和防御国的战士，一旦两国的战士接触，战斗将显得十分混乱；而敌人脆弱的法师系部队，全部都处于距离战士身后不远的地方，来帮助战士恢复、解救阵亡的队员以及释放强大的大面积杀伤魔法进行打击。而战士却无法立即攻击对方的法师，对付法师的重任自然交给擅长远程攻击的弓箭手和盗贼了。这类职业的角色在战斗中主要是破坏敌人法师的施法，乘其在施展法术咒语时展开攻击，达到破坏施法的目的。但

由于弓箭手和盗贼的生命都较短，无法经受太大的攻击，在混乱的战场上需要注意跑位，避免被敌人的战士击中。同时也需要注意对方的弓箭手和盗贼，充分利用职业本身的特色——高机动，才能发挥这个职业的真正威力。

3.祭司

在0.69+版的《龙族》中，祭司的威力被明显降低，治疗圣言已经无法达到以前的效果，但祈祷技能高的角色所使出来的法术威力还是十分惊人的。祭司是队伍中很重要的角色，在队伍中救死扶伤是他们的职责，一支队伍只要有祭司存在，那么这支队伍将会一直存在下去。在国战中祭司主要使用的法术是“神迹恢复术”、“祈祷”、“绝对障蔽”以及攻击法术“火神”，其中神迹恢复术能够将一定范围内友军的状态恢复至最佳。这是一个十分实用的法术，趁乱进入战场内部给予酣战中的我方战士恢复法术，无疑是雪中送炭。祈祷和绝对障蔽便不需多作说明了，祈祷主要给战士增加攻击，而绝对障蔽则主要给自己增加防御，做防身之用。在战场上祭司不能站得太靠前端，尽量避免被敌人攻击；而敌人首要对付的往往都是队伍中脆弱的祭司们。在被敌人缠上的情况下，可以使用火神来缓解一下危机。

4.巫师

巫师和祭司一样，属于法师系部队，无法在战场上冲锋陷阵，不过巫师也是国战中最重要的战斗力量之一。因为他们拥有很强的大面积攻击魔法，在混乱的战场中使用这些魔法来打击敌人往往能起到事半功倍的效果，但是由于法术有误伤性，在使用法术时需要注意，不要伤及友军。巫师的“武器加持术”能将武器攻击力提高一倍，是战士的好搭档，因此在战斗中也需要适当地给战士们施展这个法术。巫师比祭司还要脆弱，作为巫师的玩家在战斗中应该注意自己的安全，时刻看清自己所在的位置，要积极地跑动，不能给敌人攻击自己的机会。巫师的魔法中，“火鸟召唤”、“半径五格雷”、“启示录之炎”这些高级的攻击法术，都能在瞬间内将敌人置于死地。不过在施法过程中需要注意周围，不能让敌人的远程部队有机可乘，最好是让友军的祭司施以“绝对障蔽”魔法来保全自己的安全。

国战亲历记

这一天是星期六，正好是第2次正式国战的时间，笔者作为大杰彭帝国的一分子和MYST公会的会长，当然会义不容辞地参加了战斗。3点左右，杰彭的国民早早就汇集中央广场，等待着国战的投票……由于上次杰彭的惨败，大家都憋着一口气准备在这次国战中一雪前耻。

为提高佣兵国伊斯的参与价值，伊斯佣兵参战人数上限被设定为300人。但是如果3个战场在同一国家的掌握中，伊斯自动与另一方结盟时，其佣兵部队编成就会和其他两国一样组成4个70人的编队。部队募集时间太长我无事可做，看了一下司令官的人选，不过令人惊奇的是居然没人。司令官的作用可是很大的，玩家只有达到条件等级LV：70以上，名声值fame：1200以上，武斗大会积分ladder：2000分以上才能申请做司令官侯选人。获得支持者多的则成为司令官。司令官可以使用武器补给所，能够购买攻城武器如撞车、投石车等，可惜的是内地服务器还没开放这些功能。但无司令官也能进行战争。正在考虑加入第几部队，突闻鸽子音，点开一看原来是公会成员叫我加入第4部队，并说公会成员都在第4部队。二话不说打开“战争管理所”，进入部队编成，选择第4部队。OK，登入成功，我的头顶上立刻出现第4部队的标志。值得注意的是每个参战人员的头上都会出现


攻打城门。


城门危在旦夕。


攻入城中。


激烈的国战战场。


胜利在望。


防守上明显处于劣势。


集结部队。


龙族的魅力来源于团结协作。

部队的标志，每个部队的标志都不同，可以让大家区分自己隶属于第几部队。

今天的国战，杰彭精锐大多都已参加。众人一起聚集在公告处附近讨论战术，频频有人发送鼓励公告。时间一步步地接近，战争的气氛越来越浓，整个公告处弥漫着杀气。10，9，8，7……战争时间即将到来。“今日要闻”会闪红光显示最新消息，提醒战争开始。我马上点开“战争管理所”，选择移动到战场。我们这次的目标是拜索斯的烽火平原，屏幕一暗，处于读秒中……

不一会我们被传送到了烽火平原战场。进入战场，屏幕上大家都披上了战袍，不同的国家会给予不同颜色的战袍。我们要先弄清楚自己的方位，在地图的右上角可以看到战场地形、目前战场上各等级的人数、战争倒计时数。攻击国还设有复活点，不同的战场复活点数目不同。

命令 / reviveplace + 复活场所数字就能复活。

◆ 断魂山有4个复活地点：

1. / revive
2. / reviveplace0
3. / reviveplace1
4. / reviveplace2 = / reviveplace3

◆ 烽火平原有3个复活地点：

1. / revive = / reviveplace0
2. / reviveplace1
3. / reviveplace2 = / reviveplace3

◆ 白骨岛有4个复活地点：

1. / revive = / reviveplace0
2. / reviveplace1
3. / reviveplace2
4. / reviveplace3

情况了解后，攻击开始。我们第4部队负责攻打第2城门，部队长的一声令下，士兵们如潮水般杀向城门。五格雷炸响在城门上空，焰星术四处飞落，顿时武器的碰撞声，惨叫声弥漫着整个平原。虽然拜索斯国民奋力抵挡，城门终究在英勇的杰彭战士面前坍塌了。城门一开，大家奋力杀向结界石。只有先打破了分散在城里四处的结界石，才能攻击中央结界石，五颗结界石的破裂就代表攻击国的胜利。身为盗贼的我，四处击杀法师和医生，游走整个战场，通报各个战点的战况。不同的职业有不同的作用，这是《龙族》吸引玩家的魅力之一。0点整，3颗结界石破裂，顿时焦点聚集在第4颗上。当时战况非常激烈，在不能扭转局势的情况下，拜索斯全体玩家都站在第4颗结界石旁，用身体阻挡攻击，誓与结界石共存亡。看到这情景后我真的很感动，可能这就是我们玩《龙族》的原因吧。感叹归感叹，还是要面对事实。在几个大法师的联手下，不断的五格雷和火鸟攻击，第4颗结界石终于破裂了，杰彭4支部队杀向中央结界石。在守卫第4颗结界石时，拜索斯精锐大多阵亡，在中央结界石我们只遇到零星的抵抗，最后的结果可想而知了。大家为胜利欢呼，战争胜利后胜利方获得该地图的拥有权并能进入秘密地区。秘密地区隐藏着秘密宝物。每个秘密地区都分3层，第1层限制名声为1050者才能进入，并且每进一层都会扣掉名声。

总的来说，国战是精彩的。国战中每个人的本性和精神得到体现，也展示了我们民族团结合作的精神。在此我向守卫第4颗结界石的拜索斯英雄们致敬，也希望在下次战争中大杰彭帝国的子民也有上佳表现。

波涛卷涌轩辕纵，风云吸张现英雄

轩辕剑外传 NPC人物历史考

■北京 李渊&YXC

缘起：[npc：non-player-character（非游戏控制角色），一般来说，就是游戏中除了玩家控制的游戏角色之外，一切由电脑程序控制的游戏人物角色或者生物。]

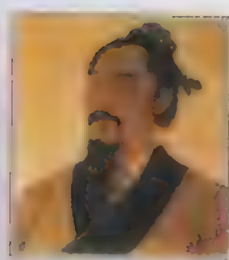
整个轩辕剑系列，它的背景从唐朝追溯到上古，从东方纵横至西欧，5部作品将整个唐代以前的古文明清晰地勾勒了出来(《轩辕伏魔录》因未冠以轩辕剑之名，不计在内)。东方浓郁的传统文化色彩在游戏中得以完美地展现，再加之对《山海经》神魔鬼怪的借鉴，更使得轩辕剑系列在亦真亦幻中充分体现出了它独有的文化魅力。

所有的轩辕剑系列游戏中，有两部作品的背景文化在游戏过程中体现得最为完整，一个是处于战国奴隶社会时期的《枫之舞》，一个是处于盛唐封建社会时期的《天之痕》。两部很巧又都是外传，颇有些无心插柳柳成荫的意思。不过这也是符合逻辑的，轩辕剑系列作为一个招牌，制作者当然不想轻易将它砸碎，所以必然在故事性、娱乐性上大下苦功，以体现出严谨广博的大作风范，而多少会忽略对当时大背景的细致刻画。因此作为外传，工作组无论思路还是对文化的了解都在正传中得到了经验，做起来也就更得心应手了。用一种健康的心态对待制作，必然会有柳暗花明的效果，眼界也会开阔许多。限于篇幅，相对于孕育广博文化内涵的游戏来说，我们无法去一一考究史证和传说，因此特选了游戏中最具代表性的NPC角色作为本文考证的目标。

《枫之舞》——百家争鸣，NPC的性格塑造凸显时代色彩

以《枫之舞》为例，它讲述了周烈王六年战国初期的故事。在这个天下四分五裂、时局动荡不安的年代，神州大地上涌现出了许多著名的思想家、军事家、政治家和能工巧匠，游戏中出现的鬼谷子、公输般、墨翟、孙膑、庞涓、西门豹、扁鹊、禽滑厘便是其中的一部分。《枫之舞》的作用只是搭建了一个崭新的历史舞台，游戏虽然是以2代确立了的炼妖壶及轩辕剑为主线，使主角踏上了一条寻找正义与和平的不归路，但事实上在游戏的过程中并不那么简单。游戏开始时以一个机关人作为引子，这种可以自己行动的机关人是由墨家学派创始人墨翟、鬼神莫测的宗师鬼谷子和中国工匠之祖师公输般联手设计的，目的在于代替人类战争，以减少伤亡，不料却被游戏的反派主角蜀桑子窃去，用于实现自己征服全国的野心。作为整个故事的剧情脉络，完成游戏的途中，你将与形形色色的人物打交道，从他们的言谈举止中，看清楚处于奴隶社会时期人们的生活，感受那些传说中的大人物们的魅力。在游戏中，几个有深厚文化背景的NPC被刻画得有血有肉，令人拍案叫绝。



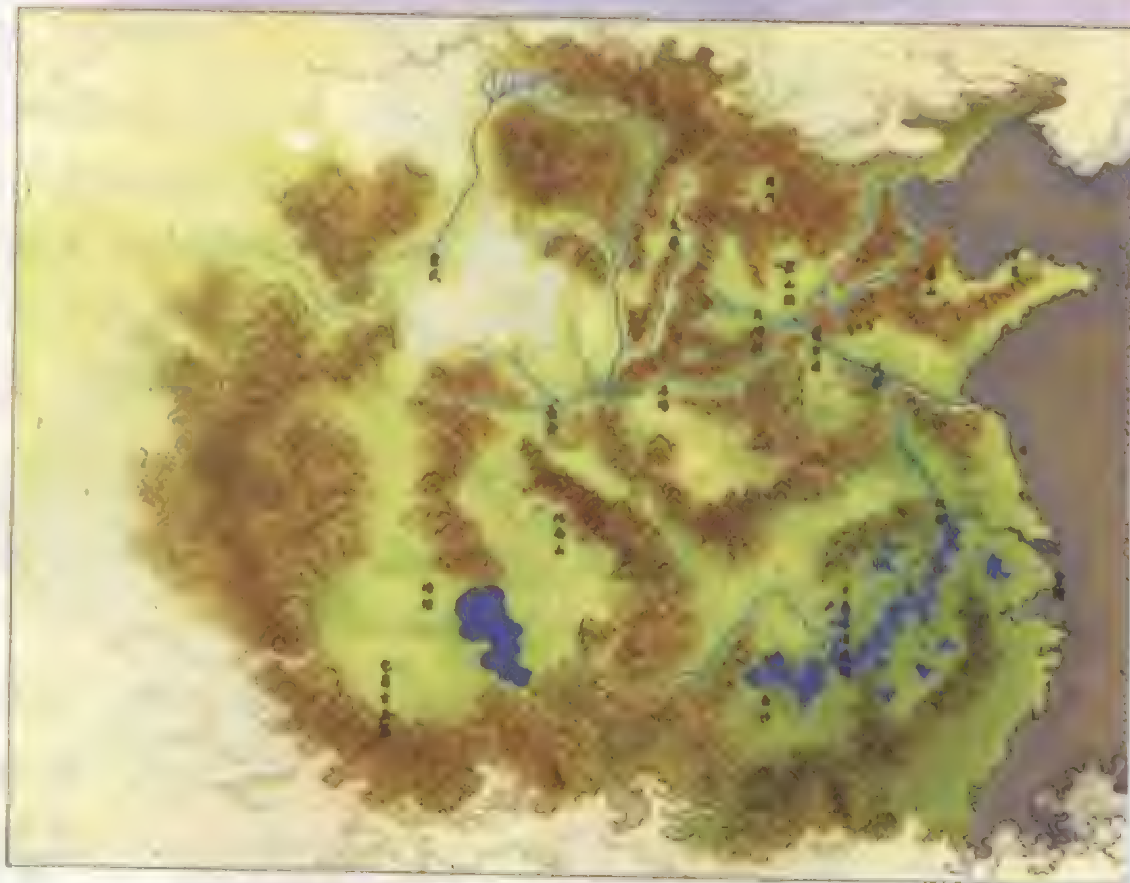


墨子：墨翟，生活时代约在孔子与孟子之间，即春秋战国之际。相传他原为宋人，长期居住在鲁国，相传他曾是一个出色的工匠，与公输般同为古代机关学的大师。（有民间传说故事记载他在和公输般的一次比试中略胜一筹）《墨子》书中提到，他被人称为“贱人”，又提到他能制作车辖，大约出身地位是比较低的。早期曾“学儒者之业，受孔子之术”，后来创立了与儒学相对立的墨家学派。墨家不但是一个思想学派，而且是一个有严格纪律的民间团体，领袖称为“巨子”，门徒众多，重视艰苦实践，不避危险。墨子主张“兼爱”，反对儒家从宗法制度出发的亲疏尊卑之分；提出“非攻”，反对各国之间以掠夺为目的的战争；要求“节葬”、“节用”，反对奢华的生活方式及礼乐制度；鼓吹“尚同”，“尚贤”，反对任人唯亲。他还相信“天志”和鬼神的存在。所以，有的学者认为墨子的思想代表了“农与工肆之人”的利益，也是普遍认为最早期的“侠”的代表。墨学在战国时曾一度盛行，与儒学同为当代的“显学”，西汉以后，逐渐衰微。《墨子》为墨翟及其弟子、后学所著，是墨家学派的著作总汇，汉代有71篇，现存53篇。



游戏中的墨子出场次数并不多，也不受玩家控制，但他却是在枫之舞中塑造的最成功的人物之一。贯穿于整个剧情中的墨子充分体现出了侠义精神的含义。一个90多岁的老头儿，为天下苍生的安宁奔波四方，凭借自己的智慧、勇气与信念同代表邪恶的势力战斗着，最后要不是有老哥扁鹊及时赶到，险些死在了轩辕剑下。从始至终，墨子都在用行动证明一种精神即“侠义”的存在，他也成为游戏中正义的最佳代言人。

鬼谷子：姓王名诩，春秋时人，常入云梦山采药修道，因隐居清溪之鬼谷，故自称鬼谷先生。鬼谷子为纵横家之鼻祖，苏秦与张仪为其最杰出的两个弟子（就是在鬼谷里见到的两个争论不休的小孩），另有孙膑与庞涓亦为其弟子之说（鬼谷里在玩模拟六国战争的两个青年）。纵横家所崇尚的是权谋策略及言谈辩论之技巧，其指导思想与儒家所推崇之仁义道德大相径庭。因此，历来学者对《鬼谷子》一书推崇者甚少，而讥诋者极多。其实外交战术之得益与否，关系国家之安危兴衰；而生意谈判与竞争之策略是否得当，则关系到经济上之成败得失。即使在日常生活中，言谈技巧也关系到一人之处世为人得体与否。当年苏秦凭其三寸不烂之舌，合纵六国，配六国相印，统领六国共同抗秦，显赫一时。而张仪又凭其谋略与游说技巧，将六国合纵土崩瓦解，为秦国立下不朽功劳。所谓“智用于众人之所不能知，而能用于众人之所不能。”潜谋于无形，常胜于不争不费，此为《鬼谷子》之精髓所在。《孙子兵法》侧重于总体战略，而《鬼谷子》则专于具体技巧，两者可说是相辅相成。《鬼谷子》共有14篇，其中第十三、十四篇已失传。



游戏中的鬼谷子是个亦正亦邪、亦人亦神的人物，颇有些大隐的味道，相当于西方奇幻中的贤者，在游戏中负责保管无上宝物炼妖壶。这一设定也许和他的故事被民间传颂的太过神奇化有关。制作小组并没有在《枫之舞》中引入他最得意的两个徒弟苏秦和张仪的故事，却将孙膑与庞涓的争斗加进了主剧情中，想来也是为了配合最后的大魔头蜀桑子登场，也可以借此把鬼谷子的人物性格更深刻化。事实上，DOMO确实做到了这一点，西来人、蜀桑子、孙膑、庞涓之间复杂的关系让作为老师的鬼谷子的性格始终十分鲜明。他爱才、重情的性格给人很深的印象，虽然出场的次数不多，但他与蜀桑子最后一幕的对话始终让人难以忘却。





公输般：鲁班，姓公输，名般，有的史籍上记为公输盘、公输班。因为他是鲁国人，古时“班”、“般”通用，所以后人常称他为鲁班。（另有一说是公输般与鲁班是两个人）历史上关于鲁班的记载很多，在我国广大地区还存在很多关于鲁班的传说。两千多年来，他一直被建筑工匠尊为祖师。许多省、市曾有鲁班祠庙，现存最著名的是济南市千佛山上的鲁班祠。据明代传下来的《鲁班经》记载，鲁班生于周敬王十三年（公元前507年），至少到周贞定王二十五年（公元前444年），鲁班出生于一个世代工匠家庭，传说他的父亲以木匠为业，家境贫困，带领年幼的鲁班参加过许多营造工程劳动。鲁班12岁时，父亲就叫他外出求师，博学木工工艺。一位隐居终南山的木工祖师非常器重这位不怕困难、勤学苦钻的少年，把自己的全部技艺传授于他。由于鲁班从小参加工匠劳动，有丰富的实践经验，加之自己奋发苦练，博学技艺，又善于独立思考，一生中发明创造很多。据《事物绀珠》、《物原》、《古史考》、《世本》、《墨子》等古籍记载，鲁班发明了曲尺、墨斗、钻、凿子、铲子、石磨、锁、机动木马车、木鸟、云梯、钩强等。这些器具可分为3类：1是手工工具，2是简单机械，3是兵器。在兵器方面，他曾为楚国制造过攻城的“云梯”和水战用的钩强（又叫钩拒）。《墨子·公输篇》上记载墨子曾与公输盘斗法破了“云梯”，制止了一场战争（有一个关于风筝的民间传说指出，公输般是墨子的徒弟）。相传，2000多年以前的春秋战国时期，墨翟居于鲁山（今青州西南部一带）之时，看到鹞鹰在空中盘旋飞翔，从中受到启迪，遂“斫木为鹞，三年而成”，这当是现在所知的世界上最早的风筝。后来，他的学生公输般用竹为材料制成“木鹊”，能在空中飞3日之久，并“制木鸢以窥宋城”，把风筝用于军事。早期的风筝还被用于传递消息，测量风力等。

游戏中的公输般出现过3次，而这仅有的3次就将他的性格定位在类似于老顽童的位置上。从开始时对主角进行机关船汇考，到最后攻打机械战车时的那只能飞翔的特制大鸟，公输般孩子似的性格给人留下了很深的印象~。

《天之痕》——侠情担道义，NPC的塑造为柔情的主题注入豪放活力



时隔5年，DOMO终于推出了《轩辕剑》系列的第2部外传——《天之痕》。与《枫之舞》一样，这部以隋末为背景的游戏，以其深厚的历史底蕴、缠绵的爱情故事和错综复杂的人物关系，又一次牢牢锁住了玩家的心，比当初的《仙剑奇侠传》还有过之而无不及。在这部游戏的过程中，仍然出现许多真实的历史人物。游戏以陈国遗孤陈靖仇为复国大计寻找5件上古神器为主线，在他一路冒险中插入了与风尘三侠、瓦岗寨起义军乃至唐太宗李世民的一段段奇遇。将隋末唐初的社会状况跟历史事件不经意间展示在玩家的面前，其中这些知名历史人物的出现更值得赏析。



风尘三侠：风尘三侠分别是李靖、红拂女、虬髯客。这3人都是唐初的英雄豪杰，其中李靖与红拂女在正史上确有其人，虬髯客则无史可考。关于他们3人在一起的故事更多见于一些带有神化色彩的民间小说中。李靖（公元571年—649年，字药师，今陕西三源人）是隋末三原之地的一位文武全才，一心要干一番大事业。在见到隋朝的荒淫败落之后投奔了李渊父子，在唐朝的建立与巩固过程中立下了赫赫战功。晚年不问世事，与妻子一同过着与世隔绝的日子，而没有卷入改朝换代后例行的政治漩涡中，可称得上是一位完美的英雄人物。红拂女，张姓，一位聪明美丽，做事很有主见的传奇女子，出身于风尘之中。初见李靖立即倾心于他，其“慧眼识李靖”乃是中国历史上“美女识英雄”的一例典型，传为佳话。之后一生追随李靖，在背后默默地支持着他。游戏中李靖与红拂女只出场了一次，自然也谈不上什么性格描写。其实，李靖与红拂女虽然都是人中龙凤，为常人所不可为之事，但其真正让人记住的是作为一对夫妇的一生相随，那种经历了世事辉煌而不曾迷失，认识到彼此才是生命的唯一归宿的真实情感。所以，他们虽只出场了一次，给人的印象却是深刻的。

虬髯客张烈在游戏中的戏份重了许多，是从开始就加入并一直到最终与BOSS之战都曾出场的重要角色。他被定义成一位重大义、有大志、明大理的





英雄人物。他出身于突厥和汉人通婚之后，后来成为少数民族的领袖。他看出隋朝行将灭亡而决心逐鹿中原，见到了李世民后又深感其天子之相而放弃了称霸天下的念头。他对朋友忠诚，对敌人冷酷。游戏中的虬髯客实际上是一个被游戏者进行了自由再创造的新人物。

游戏中的张烈对于中国传统文化的“侠”而言，并不完全符合这种界定。首先，少年经历的坎坷在性格上就注定了他不是那种为个别人出头、打抱不平的个人英雄主义的大侠。张烈出身于社会的最底层，自然对民众的处境有着深刻而明确的认识，这一认识是他成为群雄领袖的根源——解天下人的痛苦，才敢为天下人争天下，所以游戏中他才会处处先为自己所庇护的部落着想。其次，他和陈靖仇一行潜入龙舟查探，解救朝廷虏来的民女，又将抓来问讯的太监韩公公杀掉灭口。陈靖仇戚戚不忍，张烈便教育他：险地之中，妇人之仁只会坏了大事。张烈思虑长远，行事果断，初步显示出英雄的本色，而不是路见不平、拔刀相助的热血沸腾的独行义举。在相处过程中，张烈了解陈靖仇为人正直、斋心仁厚，便有意将小姨拓拔玉儿的终身相托付。这里又见张烈的谋略眼光——向太监问讯，说明他善用恶人；将拓拔玉儿托付给陈靖仇，说明他善用好人（当然，陈靖仇的才华能在以后统一天下的时候成为强助，现在好意相待亦是笼络人心）。所以从以上两点看出，张烈的身上，要单纯以“侠”字界定，是根本是不合适的。如果单纯的劫富济贫、惩强扶弱，必然使张烈的形象无比苍白。

瓦岗寨：这里有两位主要人物，秦琼和程咬金。秦琼，字叔宝，山东豪杰，唐朝开国功臣之一，身为两朝元老，在李渊与李世民在位时都得到了重用。在游戏中，他和朋友“混世魔王”程咬金在瓦岗寨组织了一支起义军，专门和官兵作对。大名鼎鼎的混世魔王程咬金就不用多作介绍了，游戏中的他是脾气大脑袋小的莽夫，当个土匪头子也算小有成就，聚积了不少金银财宝，其实大事上都听秦琼的。秦琼在游戏中的形象被刻画成了军师型的人物，脑子比手动得要多得多。其实就凭秦琼自身的经历就能做成一部好游戏，就像是电视剧《好汉秦琼》中那样。尽管现实生活中他的光辉形象已被众家八户贴在了门上，在游戏中偶尔出现，也因为对社会秩序和制度的忠诚（参见《天之痕》中和陈靖仇的对话）维护让人肃然起敬。我们按照现代的观点审视秦琼的想法，无非就是封建制的忠君主义，但客观来说，在当时的社会意识形态下确实是正确的。战乱年月，只有老百姓是最终的受害者，要维护人民的生命财产安全，还是得依靠强制执行的法律和秩序。能一心为公的明主没有出现之前，努力维系现存的社会体系也有其实际的意义。尽管戏份不多，但从这些小处和细节上，更能看出DOMO塑造人物形象，衬托游戏意境的功力。





隋炀帝：隋炀帝姓杨名广，是隋文帝的次子。隋炀帝是有名的昏君，他爱奢华、好浮夸，为了营建东都洛阳，修建豪华宫殿，每月要役使劳工200万人，死者不计其数。他为炫耀富足，请西域各族首领前来洛阳，命人把树木都用丝帛缠绕，还要酒店一律不许收西域商人的钱。中国历史上几件有名有考的荒唐事都是他的得意手笔。游戏中隋炀帝是一个没有实权，表面上至高无上实际被架空了的皇帝，虽然出场不多，但配合龙舟、殿脚女以及他对宇文拓和宁珂等人的态度等侧面描写，鲜明地刻画出了一个暴君的形象。然而，这位昏君的父亲隋文帝却是位有德的好皇帝，他的许多举措对我国的发展有着不可磨灭的贡献。只可惜好事不出门，坏事传千里，隋朝这样一个本应辉煌的朝代的实体与名声就都毁在了一位荒唐可笑的皇帝手上。

畅想——预期将会在《轩辕剑肆》出现的NPC角色之猜测

《轩辕剑肆》将在2002年第3季度和玩家见面！这对于《轩辕剑》系列的玩者来说，虽然是预料中事，但是仍然相当令人兴奋。和前几代最大的不同是，《轩辕剑肆》将会是全3D即时运算RPG。根据开发者的介绍，玩家将可看到《天工开物》里的科技和齿轮器械，再融合春秋时代的器物纹路；也可以看到万里长城古战场废墟、机械鸟。全新故事，全新的半即时角色扮演战斗。而《轩辕剑2外传——枫之舞》中出现的知名NPC将会在4代故事中登场。4代想表达出力量、文明这两个主题，玩家在游戏中可以体验古籍《天工开物》里记载的科技、齿轮的感觉；玩家也将会看到全新的炼妖壶，听起来可真是让人相当期待喔。

根据郭炳宏（DOMO的负责人）先生的描述，轩辕剑4代会是一个基于《枫之舞》背景下的第2部表现春秋战国时代的轩辕系列游戏作品。另有消息称，4代的故事主线是围绕着某个国家掌握了比机关人更先进的机械技术，从而打算以此来称霸天下；墨派掌门墨子率门下极力阻挠，激怒了国主，于是开始了以墨派为代表的正义同邪恶的一场空前大战。在其中会出现许许多多的机关设备，而主角将率领墨派组织一支侠义之师与恶势力的机械军团抗衡。

文中所说的《枫之舞》中出现的4位知名NPC将会在4代故事中登场很耐人寻味，那么我们不妨来猜测一下哪些人物会再次粉墨登场。首选的当然是墨子老先生，讲述墨派自己的故事嘛，没有了掌门人出场岂不是会逊色许多？况且春秋战国时期正赶上墨老师而立之年，加上DOMO又对墨家哲学思想情有独钟，想来墨老必会义不容辞舍我其谁地二度披挂上阵。那么有了墨子当然是少不了鬼谷子先生的，否则枫之舞中两个人的感情伏笔岂不是白埋了？再说了，面对敌方一支庞大的机械军队，鬼谷子老师的那些旁门左道、妖术巫法大有用武之地，实在架不住了还有一大票有能耐的徒弟当秘密武器；为了平衡两方实力，鬼谷老师也非出场不可。然后我觉得扁鹊的出现可能性也很大，在《枫之舞》里他只有两句台词，刚一露面不争气的蜀桑子就“歇菜”了，才靠神奇医术救治了一个病人（墨子），简直就是大材小用！这会不止一个国家，连整个大陆都受到了威胁，难道这位旷世神医能袖手旁观吗？别忘了，还有跟墨老师的那份友谊在最后震着呐，不出来？玩家也不能同意呀。这最后一个名额很可能就交在了大师兄手里，因为很明显，对于他的身世DOMO一开始就有意识地卖了个关子，相信大家对他多年以前跟妻子的那段缠绵爱情一定也非常好奇吧？你说，制作小组能不负责任就把这么好的题材给放过吗？不赚点儿玩家的眼泪都对不起大师兄这倒霉到了家的命运。



不过，此时的猜测只能以“游戏”的心态视之。一切的一切，我们将在4代所经历的历史跌宕起伏中找到真正的答案。



经过这几期的“补丁铺”，我决定做一个调整。首先对于多人游戏的作弊器（比如《反恐精英》）不会再在“补丁铺”中出现了，多增加一些原创性的东西。当然，游戏的中文汉化包也尽可能多收录一些。不过，由于“补丁铺”给人的感觉是以“用”最新的补丁为主，并非是“看”介绍或相关的话题，所以我希望大家能多提提建议，或许可在某个原创的修改器上放上制作方法，或者其它建设性的建议或意见。总之，想要让“补丁铺”受大家的欢迎，就需要大家一起来出谋划策，有建议的话可以通过E-mail（sanfeng@ali213.net）告诉我。

■游侠补丁网 三枫

《神话Ⅲ——苍狼世纪》汉化包

Myth Ⅲ: The Wolf Age

作为3代，画面显得更阴森了（画面非常暗），游戏画面依然是全3D的，且可自由转换视角。战斗依然是结合即时战略和角色扮演的优点，不过一旦数量多了，就显得非常乱，控制起来就比较困难。对于国外游戏的“本地化”（又称汉化）制作，无论是现在还是以后都会非常盛行。

使用方法：运行子目录\My3\My3.exe即可。

《荣誉勋章——联合袭击》v1.11版升级档

Medal of Honor: Allied Assault

这是《荣誉勋章》的最新升级档，具体修正了：

1.单机游戏不需要光盘（呵呵，这个其实是好事）；

2.单人游戏时会自动拨号的问题；

3.游戏服务器上总是自动刷新的问题；

4.修正放置炸弹后有延迟现象；

5.多人游戏时拨号链接错误的问题。

使用方法：先使用子目录\Mh下的官方升级档Mh.exe升级到v1.11版，然后复制子目录\Mh\Moha.exe到游戏目录并执行即可。

《世界杯2002》试玩版分辨率修改器

World Cup 2002 (DEMO)

作为EA的另一足球系列，《世界杯》（World Cup）系列虽然只出过一部，但受欢迎程度绝对不亚于FIFA。虽然和FIFA系列有太多雷同的地方，但球队资料是以“2002年日韩世界杯”为背景，当然也会适当地加些其它内容。使用此分辨率修改器后，启动时的几个画面会无法显示，不过没有关系，因为试玩版是自动进入游戏的，没有任何菜单。



使用方法：运行子目录\Wc2002\Wc2002，虽然显示的是乱码，不过不用管它。单击右边第1个按钮，选择Fifawcdemo.exe。从左边的分辨率列表中选择分辨率（640×480、800×600、1024×768），单击右边第3个按钮就可以了。

SEGA《拟真网球》3项属性修改器

Virtua Tennis

《拟真网球》（又名《VR网球》）这次移植到PC上，虽然整体感觉非常不错，但也有不少不足之处，包括很多显卡都出现不兼容的情况（轻微的是贴图错误，严重的连游戏也无法进入）。这款修改器可以在比分上作手脚：

F10：电脑不能取胜；

F11：电脑不能得分；

F12：玩家即时获得40分。

虽然有点赖，但用这个方法可以轻松过关，接着就能激活隐藏的人物、场地了。假如想靠实力的话，可以是可以，只是不练习一段时间的话，最多可以在“预赛”上取胜，晋级后……就难说了！

使用方法：先运行游戏，然后执行子目录\Vr\Vr.exe即可进行修改。

《呼啸战神Ⅱ》v1.02升级档破解版

Warlords Battlecry Ⅱ

对于前作，因为没能接触过，所以对于原来的游戏内容、引擎都不甚了解。在看到2代后，就认为其“英雄”这个概念是搬自“魔兽Ⅲ”的。先不论谁先想出来的，但可以肯定的是，在即时战略游戏中加上角色扮演游戏的元素，绝对是成功的。当然《呼啸战神Ⅱ》就没

有想象的那么出色了，除了拥有多种族、英雄的概念更强化一些（专门设了一个英雄的道具装备栏，有点像《英雄无敌》中的那种样子）外，平淡无奇的游戏画面、杂乱的故事情节，加之“魔兽Ⅲ”beta版的推出，相比之下自然就生不逢时了。

使用方法：先使用子目录\Wb2下的官方升级档Mb2.exe升级到v1.02版，然后复制子目录\Wb2\Bt2.exe到游戏目录并执行即可。

《世界杯2002》配置文件修改器

World Cup 2002（DEMO）

原本屏蔽了的Settings选项开启，可以自行更改设定，时间设定为45分钟（和实际比赛时间相同了），并且把原本打完半场就必须退出游戏的设定取消了。其它还有战术上的新设定及修正，比如开启了造越位战术、打二过一配合时队友AI提升。

使用方法：把子目录\Fwc2002\Ini.big复制到试玩版所在目录的\Data\Cmn子目录中，再进入游戏即可看到效果。

《幻世录Ⅱ——魔神战争》物品销售器

The Legend of Fancy Rdalm Ⅱ

针对《幻世录》1.2版的游戏修改器，点击需要购买的物品，然后在城镇中的道具店即可看到（所以叫“销售器”）。假如钱不够，可以使用“无限金钱”的功能，接下去就随意吧。

使用方法：先进入游戏，然后运行子目录\Lf2\Lf2.exe即可。

《三国群英传Ⅲ》剧本存档

新剧本“三国归魏”，只能选择新君主，难度非常高。虽然3代的表现并没有期待的那么好，但依然还是有不少玩家认为不错。

使用方法：复制子目录\Sgo3下所有文件到游戏Save目录，进入游戏读取此记录即可。

《暗黑行星》9项属性修改器

Dark Planet Battle for Natrolis

同样也是一款3D即时战略游戏，除了可以缩放外，还拥有旋转的视角转换功能。但也许是近期即时战略类游戏太多的原故，这款全3D的最新大作也没有很好的反响。尤其是画风上，制作公司想给人一种“3D星际”的感觉，结果却不伦不类，没有任何特色可言。此修改器可或锁定或增加游戏所需资源。

使用方法：先运行游戏，再执行子目录\Dpb\Dpb.exe即可运行修改器。



《战争指挥官》无限弹药修改器

War Commander

CDV公司继《真实战争》和《突袭》后又一款即时战略游戏，《战争指挥官》保留了前两部作品的精华，精致的游戏画面，加上策略性极强的战术配合，表现是不错的。可是场面有点血腥，控制起来不是那么方便。尤其是由于游戏讲究的是战术的运用，要控制整支部队来“打战术”，那就比较困难了。

使用方法：先运行游戏，再执行子目录\Wc\Wc.exe即可运行修改器。

《大战略2001》（日文版）超强修改器

选中需要修改的部队：

F9/F10：可修改部队人员、能源、损失等；

F8：使选择的部队再次行动；

F7：战斗回合数设置为初始；

F6：金钱数量加100 000；

F5：增加部队人数20。

（光荣论坛版主chen0625制作）

使用方法：先运行游戏，再执行子目录\Da\Da.exe即可运行修改器。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》万套完全装备库v8.0

Diablo Ⅱ：Lord of Destruction

随着《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》升级到了v1.09d版本之后，游侠补丁网独家制作的万套完全装备库也升级到了v8.0版本，增加了很多全新的适合最新升级版的装备，总数量超过6 000个（离万套还有一段距离，呵呵）。关于使用的修改器，可以使用补丁包附带的支持v1.09d的Shadowmaster修改器汉化版，也可使用其它修改器，当然推荐使用附带的那款。

使用方法：运行子目录\D2it\D2it.exe，即可使用修改器打开存档进行编辑。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第05期《大众软件CD——大众游戏》2002年第05期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《纸牌卡西诺2000》秘技
Hoyle Casino 2000

超级套钱大法：

首先玩扑克，玩100元一盘的，把钱放进去但不玩；然后去玩沙蟹（Slot），玩1 000元一盘的，把钱放进去玩一次，然后把钱兑现出来，你将得到50 000元现金！

如此周而复始……很快你能就成大富翁啦！

《命令与征服——叛逆者》对战秘技
Command & Conquer：Renegade

首先进入多人游戏后，按“~”键或F8键，左上角会出现一个命令条，可输入字符。

这时输入“Extra fnkqrrm”然后按回车，如果成功激活，屏幕上方就会出现“Extras Enabled”。

在进行人物选择和购买车辆时，按住Alt，用鼠标点击购买目标人物或车辆，你会发现游戏的购买选单发生了变化，然后你就可以进行购买了……

测试有效

《西风狂诗曲正传——创世纪战Ⅲ》秘技

在非选择状态下输入以下密码即可：

igo：所有敌人的HP降到1

salja：恢复所有己方状态

dukja：消灭所有敌人

注：“非选择状态”是指当我方行动时，不选择任何人物，可把画面在战场上拖拽的时刻。

若已经选择了人物，则可在移动下按下Esc便能恢复“非选择状态”。

要是还不明白，那就自己试试吧，一按完指令效果便会立刻出现，所以应该不难发现。

《富甲天下Ⅲ》的致富之路

在《富甲天下Ⅲ》中，你只要选建设金多、军队人数少且不属于其他玩家的城市进攻，攻下后，城中一半的建设金会留下来供你使用，这样你的粮草问题也就一下子解决了，不失为一条致富的明路。

《幽城幻剑录》音乐动画欣赏法

《幽城幻剑录》中可以直接欣赏到的音乐不多，那么游戏中那么多音乐都到哪里去了呢？实际上，你只要找到游戏目录（如C:\Program Files\Dynasty\Castle\multimedia\Music)下的Music.dat文件，并将后缀改为.mp3，就可以用Winamp欣赏那触动心扉的悠扬美乐了！

同理，第4张盘上那些动画（位置：光盘盘符\MultiMedia\Mov）看起来是不是就连用Bink Player也看不了（后缀也是.dat）？不要紧，把后缀改为.bik，或在打开方式中选择用Bink Player，所有动画一目了然！

《三国赵云传》2.0版秘技集锦

1.复制物品

或许有许多朋友在新浪网上看过此方法，但我还是要再说一下：这是游戏的一个设计漏洞，无论它再推出多少补丁，也无济于事。

（1）确定你要复制的物品是否在你身上。如果在就存档；

（2）把你要复制的物品扔到地上；

（3）利用Alt+Tab退回到桌面，打开“我的电脑”，进入游戏所在目录\Save\Game；

（4）把Goods.dat文件的属性改为“只读”；

（5）返回游戏，存档；

（6）返回桌面，再把Goods.dat的属性改为“存档”（注意：这一步非常重要）；

（7）返回游戏，读档。

2.无限技能

现在，关于无限技能的方法有很多，但我觉得我的方法是最简便的。

（1）确定你现在是否手持武器；

（2）用鼠标单击一下你现在使用的武器（注意：我们平常都爱用A、S、D来改变武器，其实用鼠标也可以）；

（3）按一下C键（人物属性快捷键）。

3.武器Bug

不知你是否发现，游戏中的武器和兵种是相克的。到游戏后期，枪的攻击范围比剑要远得多……

（1）站原地不动（Ctrl），把武器打出去；

（2）当武器的远程攻击打中敌人的一刹那，按A、S、D来更换另一种武器，接着你会发现本来用枪打精锐骑兵就掉1格血，现在会掉400格。

4.铁人

利用这招，你可以快速摆脱眩晕状态。

（1）你被打晕了；

（2）迅速按A、S、D键更换武器。

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn



专题讨论 国产游戏的明天在哪里?

供稿：新浪游民部落
编辑：大众软件 林晓

现在，电脑玩家的选择是越来越多了，但环顾左右，占据我们硬盘空间的却大多还是欧美韩日厂商的大作，为什么我们的国产游戏不能达到这种水准呢？原因究竟在哪里？应当改进的方向又在哪里？为了中国国产游戏的明天，新浪游戏的网友们各抒己见：

社会——认可游戏产业才有游戏的发展空间。

新浪网友shicosso：

首先我们的思想没有完全解放，政府不但不扶持，还要打击游戏。"电子海洛因"，多么恐怖的名字。整个社会不是很认可游戏业，经常有一些负面的报道。政府的冷落，使游戏公司完全为了生存而变得急功近利，开发一些令人难以接受的东西，为了生存而压缩成本，从企划到制作再到后期除错审查，全是能混则混，Bug无限多。看看韩国游戏业的发展，应该有所启发。

新浪网友taotzy：

国产游戏发展不好主要还是由于政策的不支持，以及落后的理念，再加上政策上还没把游戏作为一种产业。内地对街机、网吧不停地打击，而这些在海外都是很正常的娱乐场所。国家不扶持、没有宽松的环境，还谈什么发展？

新浪网友迎风歌者：

我认为主要是两个原因，一个是社会不认同，这是主要的外部环境因素；还有一个是技术因素，主要体现在电脑美术和程序设计人才缺乏，是内部因素。

厂商——急功近利损害的将是自己！

新浪网友dataozi1984：

外国的游戏制作公司首先想到的不是钱，而是怎样把游戏做得更好，给玩家带来欢乐。一旦游戏被玩家认同，那么制作这款游戏的公司也会得到收益，慢慢就会在玩家心中树立良好形象，也会带来更大的收益。而中国的游戏制作公司恰恰相反，首先想到的是怎样才能最大限度从玩家手中赚到钱，把游戏放在了第二位，游戏制作不严谨、Bug百出而且缺乏创意。试问，你的游戏玩家不认同，你怎么可能获得收益？

新浪网友athena_xixi：

我买过好几部国产正版的RPG游戏，除了大宇以外，其余的几乎全给我一种骗人的感觉，游戏情节太简单，没什么玩头，与介绍无法挂钩。再就是骗钱，明显可以用两张盘的游戏，要用四张。曾有一部游戏，包装真的很漂亮，四张盘，其中有两张一个容量120M，一个30M，我现在已经对这几家公司的产品失去信心。

新浪网友ylyou：

我觉得国产游戏根本就没有用心在做，就连翻译别人的游戏都粗制滥造！

游戏题材——何时才能创新？

新浪网友政商_0059：

经典游戏太少，制约发展，没有创新意识，模式较为老化。RPG类的游戏太多，应多开发一些模拟类游戏。国产游戏制作商缺乏资金，很大层次上都是在商业炒作，没有重视广大玩家的心声，华而不实。

新浪网友jackydoing：

国产游戏不是没有经典的大作（大部分是台湾的），但也仅是凤毛麟角，昙花一现。国产游戏要面对的是思路和好的创意，不是一味的模仿，这只可能是死路一条！顺便说说，价格和内容不成正比。至于现在的玩家不支持正版，这不是国产游戏发展不好的理由。

新浪网友海华200：

我觉得国产游戏应该有自己的特色，不要一味学国外，多出一些和民族文化有关的游戏！中国有五千年灿烂文化，这是一个宝贵的资源。我很喜欢《决战朝鲜》，它在当时不是很受欢迎吗？这种爱国主义游戏在一定程度上可弥补制作方面的某些不足！

新浪网友cadas_cn：

如果要做武侠游戏，不能照搬原书的风格，还必须有所突破和发展。小说往往是单线单结局的设计，我常在玩熟悉的游戏时这样想：如果不这样做我会怎样？如果这个东西我不这么用，我还能将它怎样用？所以，游戏就应该这样吧——你愿意快速通关，我有固定的发展路线，你想探索和寻找，我有隐含的东西满足你。

新浪网友redsky3479：

国产游戏的定位太高，老强调什么教育意义或是什么宏伟策划之类，而忽视了最重要的娱乐性，这点与日本游戏厂商一对比就显得格外明显。

游戏制作——硬件、软件、美工、音乐……国产游戏数不清的痛。

新浪网友sl5440：

去认真看看nVIDIA公司出品的GeForce3显示芯片所提供的革命性技术吧，我所期望的已经有足够的硬件技术予以支持了，现在就要看国内游戏公司是否能有胆识去实现了！

新浪网友sunseng：

我是比较看好国产游戏的，让人失望的是制作水平太差。首先现在一些国产游戏的封面人物好看得一塌糊涂，真正进游戏一看就让人吐血（这是过度的失望），一开始就打击了游戏性。接着就是一连串补丁（或多或少的，我不打击全部的游戏）。当然国外也有这情况，但那些好游戏的补丁是让游戏更好玩，更贴近玩家，那些补丁一半的分量是改进而不是去专门补Bug，所以补丁又打击了一次玩家。

新浪网友lucifer5：

中国的游戏在美工上做得还不够，缺乏力度，需加强。再者国内的游戏动不动软件加速，对硬件的设置只是草草了事，这样做出来的游戏你想会有人玩吗？



看到2002年03期大软榜单上第一位大菠萝2的评语说D哥已经被杀过39遍，不禁觉得好笑。我用的人物是鲁伊，现在是86级（单机版），而且未修改，从84级到85级我记得三兄弟各被我杀了十几遍。同学中70级以上的多的是，大家都坚持不修改，外加靠单机版打装备，都已经凑齐了七八套装备了，菠萝都快被我们打出老茧了。

上海　周逸霖

大软第六期！害我糗大了……“老板，大软来了吗？”书摊边围满了人，我在人群外面喊道。“来了，来了。”好不容易挤进人群中，喊道：“给我拿一本。”“给！”过了一会老板递给了我一本崭新的大软！“咦，老板，你怎么把创可贴贴在书上了？”旁边的人都向我投来异样的目光，我还纳闷他们在看什么，伸手就去撕书皮上的创可贴……“呀！竟然……”我急忙给完钱，抱着大软，一溜烟地跑了……

晶合后院　等爱男孩

CS时代的迟到理由……


很酷的学生。


更酷的是老师！

学生：老师路上我拣了支AK-47，交给警察叔叔了。

老师：好，下次拣一个AWP直接交给我。

学生：老师，刚才我到校门口才想起来没穿防弹衣，于是回家取……

老师：那你的头盔呢？

学生：我把书包忘家里了，同学告诉我只有拿到B区学校，才可以引爆。

老师：其实A区在家里也可以的，但你确定会安装吗？

学生：我看见教导主任在校门口站着，就像阻击手。所以我左右平移，连带大跳跑进校门，结果被送到校医室……

老师：错误，应该利用超级跳直接跳到咱班来！

晶合后院　落花吹雪

看了05期大软的编辑部报告后，我的心里就不是滋味，看了06期的专题企划，我的心里再一次感到痛楚，难道Z版真的就这么烂？大软的编辑们，你们现在用Z版还是D版，你们究竟让我们支持Z版还是D版？

我原来也是个光买D版的人，买正版的原因是有一次我为了玩FIFA 2002，买了3张D版都玩不了，我一气之下花了60元买了Z版，买后感觉物超所值，从此以后我只买正版。看到“网友花满天”的遭遇我只是半信半疑，因为我和我的同学一起买了14套也没有出现玩不了的时候，而Walker的遭遇我估计100套也遇不上1套，只是他赶上了。我想你们也应该这么想吧。我坚信“Z版，支持你的人会越来越多”。

天津　使者

林晓：正是为了让越来越多的玩家支持正版，我们对正版软件才如此“挑剔”！

随便聊聊吧

为什么我家的电脑一上网，音箱就发出“当，当，当”的声音，以致我上网就不能开音箱，请大家帮帮我，小弟谢谢各位了！

晶合后院　暴炎龙

当，当，当，就是only you……

晶合后院　令狐拉登


游戏《新剑侠情缘》的周边产品。

最近看着国内出的国产游戏（尤其是RPG），有了一点想法。为什么厂商不注重一点游戏的影响效益呢？例如晶合代理过的《心跳回忆》系列，当时的市场反应相当好，于是KONAMI公司开始大量发售周边产品，如钥匙链、面纸、玩偶、香包等等产品。随后更是制作了如《起程之诗》，《虹色青春》等文字游戏（但也都是精品）和资料版游戏，最后在1999年还完成了其OVA版动画（典！），使其人气在日本一直旺盛6年之久，即使是其二代也超越不了它。据统计，它的周边产品的销售额最终超越了游戏本身的销售额。

国内也有类似的产品，如《仙剑》、《大富翁》等等，但为什么就很少见或没见过它们的周边产品呢？比如有人说过，假如把电话卡印上《仙剑》的人物，一定会热销的。所以，真希望厂家们能考虑考虑，游戏的人气效应不用多可惜啊！

北京　马思奇

游戏的音乐是游戏的主要部分之一，一首好听的主题曲更容易打动各位玩家的心，从《新倚天屠龙记》到《新剑侠情缘》，从《月影传说》到《浣花洗剑录》，不少主题曲都令我心动，可由于种种原因无法查到歌词，大家能不能帮忙？

吉林　杨光

林晓：手里正好有《新剑侠情缘》主题歌曲《笑问情缘》的歌词，杨光你好像问对人了呢。

笑问情缘

作词：卫易　作曲：罗晓音　演唱：罗晓音、白梦

莫问痴，雨打花落问花可有忧；
莫问恨，刀光剑影问剑几曾愁；
莫问情，怕一夜白了少年头；
莫问剑侠情缘是否不堪回首不堪留。

我笑风，踏步江山江山在我手；
我笑云，浪迹天涯天涯在小楼；
我笑君，愿一生不死的等候；
我笑英雄弯弓射雕有泪欲留泪满首。

莫问痴，痴心不曾休；
莫问恨，恨时爱悠悠；
我笑风，风起水回流；
我笑云，云作我心舟。

不问生死相许为情为缘来相守。





记得以前曾听到过这样一个笑话：老师在给同学们讲到电子邮件时说，电子邮件就是通过网络上的“邮局”寄信，这时一个学生天真地问：“那……我在哪儿贴邮票呀？”立刻引起一阵哄堂大笑，老师告诉他说，电子邮件不需要邮票，因为它免费，只要上网注册个信箱就可以任意发信。

想必在当时这位老师绝对不会想到，几年后的今天，这个笑话竟然变成了现实——我们真的需要买“邮票”收发电子邮件了。新浪、搜狐、网易纷纷推出付费邮箱，而263网络更是要从今年5月21日起全面停止免费E-mail服务，就连外国“邮局”Yahoo Mail也宣布从4月24日起不再向用户提供免费的POP3服务或自动邮件传送服务，想得到服务吗？每月请付29.99美元（约合近300元人民币），这个“邮费”还真不低呢。看来“免费与共享是互联网的核心”这一在网民中根深蒂固的观念已开始被动摇了，网络共享资源从免费走向收费是大势所趋。

我个人认为这是合理的，首先，网络收费可以使庞大而杂乱的网络服务及网络服务需求得到有序的规划和管理，使因免费而带来的网络资源的无度挥霍和浪费得到有效遏制。另一个重要原因是因为免费作为互联网发展初期阶段的一种资源共享形式，对互联网的发展、扩大、增值都能起到相当大的促进作用，然而当互联网技术和服务日益走向成熟化、规模化，免费就逐渐成为制约发展的一块绊脚石——为日益膨胀的免费服务所付出的巨大开支使网络服务商们背上了越来越重的包袱，如果永远这样背下去总有一天会体力不支而倒下，更不用谈什么提高技术、加强服务了。所以当前的问题不是该不该收费的问题，而是该如何收费的问题，收费的步子是急还是缓、是重还是轻，怎样做才使网络服务商和网络用户达到双赢的效果——即一方面网络服务商能够从网络服务中获得明显的效益，另一方面网络用户们在支付合理费用的前提下能够得到更多、更好、更有保障的网络服务。

从我们的热门软件下载排行榜来看，位居榜首的QQ2000走的正是这样一条由免费到付费的发展之路，网络用户们可以各取所需，选择自己所需要的服务水准。纵观本期的热门软件排行榜和下载榜，其中只有网络蚂蚁、网际快车、IE反修改保护器、Winamp和IE6是完全免费的，仅占14%。而付费共享软件则占36%，商业软件占到了50%，由此可见，当前“需要”才是第一位，免费并不能成为被所有软件用户接受的理由。相反，就算是要收费，只要能真正满足用户的需要（当然费

明天，不再免费！



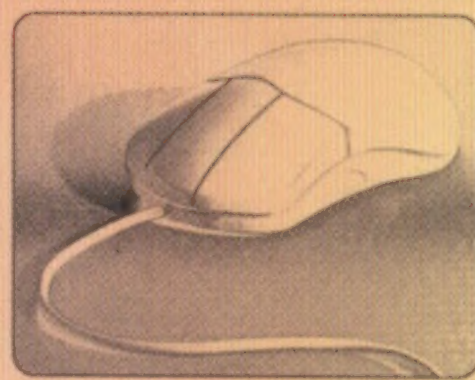
用也不能收得太黑），就会马上被广大用户所接受，就会获得丰厚的市场效益和社会效益。

从当年金山毒霸的异军突起就可以证明这一点，如今金山毒霸显然已经成为最好的国产反病毒软件之一，在本期软件榜上名列第4，比老前辈KV3000高出了8个名次，比另一支反毒尖兵瑞星杀毒软件的得票数多出一倍有余。另外金山软件的其他几个主要产品均在本期榜上有名，金山游侠Ⅲ更是稳居榜首，将老牌的游戏修改软件整人专家（FPE）远远地抛在后面，名列第3的金山快译和排行第9的金山词霸也将它们的同类产品东方快车踩在脚下，金山软件能取得如此成绩，究其原因就在于他们开发的软件是紧密结合国内软件用户需要的。一比技术，二比服务，三比价格，从本期上榜软件来看，在这三个方面做得越好，其榜上成绩自然也就越高。

■晶合实验室 黑木

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE


热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000b（QQ 2000b）简体版 Build1220	40441
2	RealPlayer 8.0 Basic（Build）中文版 6.0.9.584	36203
3	FlashGet（Jetcar）网际快车中文特别版 1.2	30297
4	NetAnts 网络蚂蚁 1.25	26015
5	WinZip 简体中文安装版 8.1.4331	24842
6	WinRAR 中文版 2.80	22263
7	Winamp Deluxe 完全汉化版 2.78c（Build 1214）	22073
8	Windows 优化大师 4.7 Build 317	18634
9	ACDSee 4.0.1.0598	14460
10	金山毒霸	12254

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）联合推出

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.1
ACDSee	V4.0
Winamp	V2.78c
豪杰超级解霸	2001xp

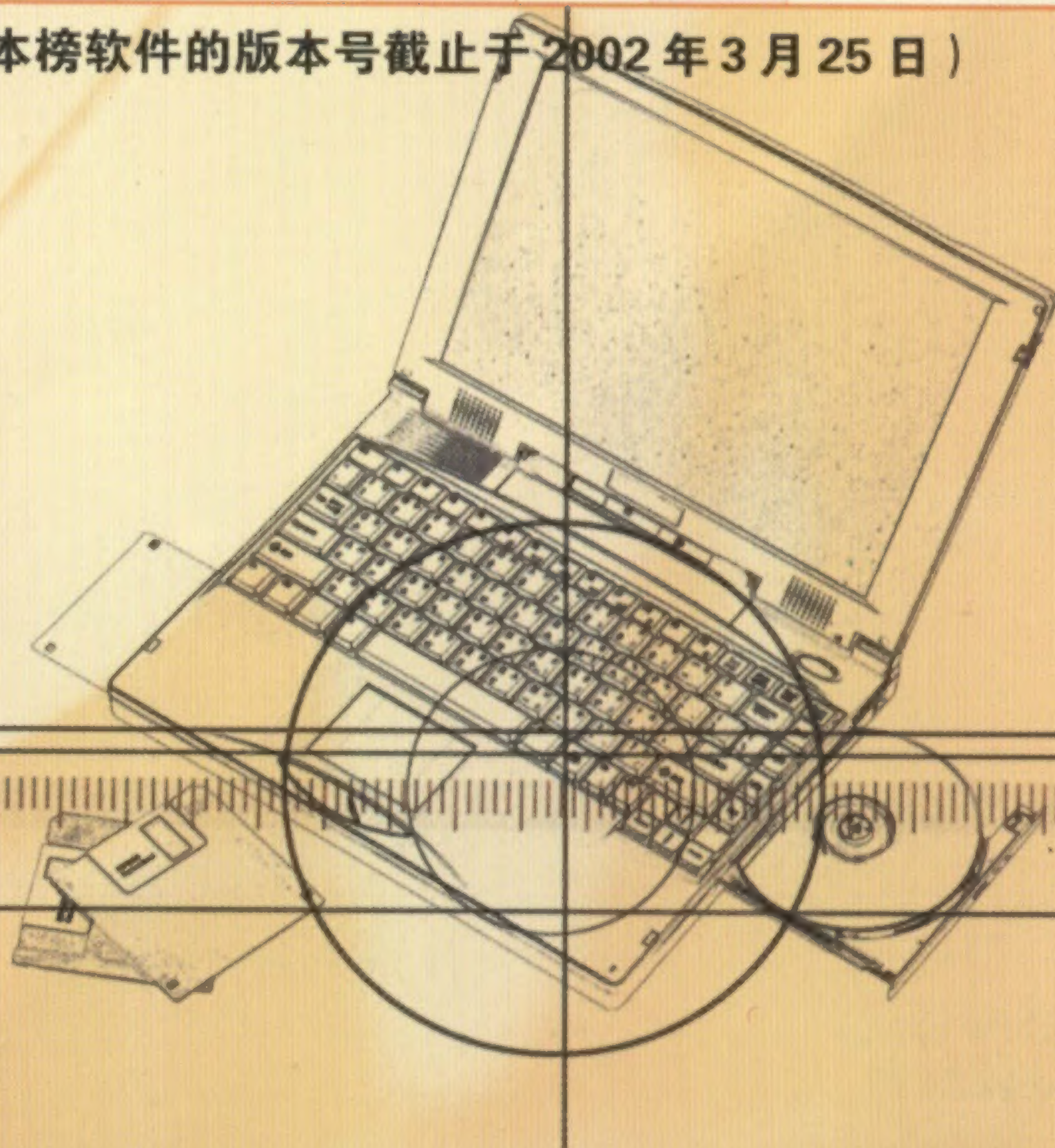
三月幸运读者

黑龙江	卢思昊	山东	葛鹏
广东	郑展鹏	天津	王悦
陕西	岳正林	广西	周蕾
江西	聂瑞华	辽宁	方宇
河北	孟凡亮	吉林	孙广颐

本期幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件一套。

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山游侠	III	1	432	○	金山公司
腾讯QQ	2000b简体版Build1215	2	428	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山快译	2002	3	379	↑	金山公司
金山毒霸	2002	4	362	↓	金山公司
RealPlayer	9.0	5	194	↑	Progressive networks
瑞星杀毒软件	13.47.01	6	189	↓	北京瑞星公司
NetAnts	1.25	7	181	○	洪以容
Flash	5.0	8	176	↓	Macromedia
金山词霸	2002	9	166	↓	金山公司
东方快车	XP	10	155	○	北京实达铭泰公司
网际快车FlashGet	1.2	11	141	↑	JetCar软件工作室
KV3000	5.0.108	12	119	↓	北京江民公司
OfficeXP	——	13	117	↓	Microsoft
InternetExplorer	6.0	14	82	↑	Microsoft
FPE	2001	15	80	↑	李果兆
WPS Office	——	16	77	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	4.2	17	74	↓	蔡旋
Photoshop	7.0	18	72	↓	Adobe
东方不败	III	19	53	↓	北京实达铭泰公司
Windows优化大师	4.720	20	44	new	鲁锦

（本榜软件的版本号截止于2002年3月25日）



ISSN1007-0060